AÑO UNO, NÚMERO TRES
PERÚ: S/ 8,50

A-PLUS

MÁS QUE ANIMACIÓN JAPONESA

LO BUENO, LO MALO Y LO FEO DE DRAGON BALL Z (LAS PELICULAS)

Videojuegos: Mortal Kombat 4

LO QUE NO SE HA DICHO SOBRE SAINT SEIYA

Continuan las reglas del juego de rol más popular en el mundo: Advanced Dungeons & Dragons

NEW ANGEL DE U-JIN

Algunos trucos para Final Fantasy VII

CON LA LETRA DE SAILORMOON SAILOR STARS

BATTLETECH

SERES VIOLENTOS: BAOH

BICHOS RAROS: GON

¡LLEVATE DOS POSTERS!

¡AHORA CON MÁS PÁGINAS!

Editorial

No es delito comprar piratería*

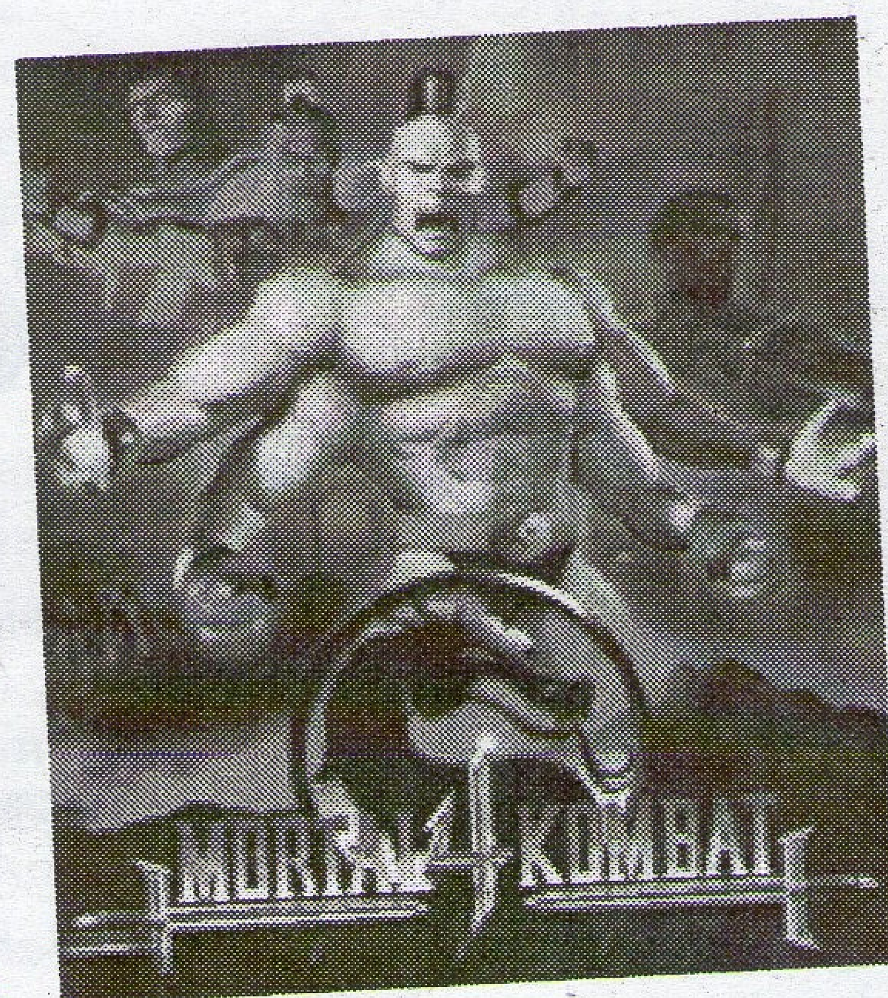


No se debe chantajear al público para que deje de comprar piratería, pero muchas publicaciones parecen haber olvidado ello, nosotros los consumidores no tenemos que cargar con culpas que pertenecen a otros.

Ciertamente el tema de la piratería en el Perú es muy delicado de abordar. Muchas publicaciones lo hacen alegremente sin mayor conocimiento, repitiendo clichés conocidos hasta el cansancio. Incluso nosotras, las revistas especializadas, ostentamos una forma de piratería con nuestros *obsequios*. La situación es planteada de manera que la competencia desleal por reproducciones vendidas a bajo costo va en contra del empresario formal, quien no logra vender gran cantidad de cintas por su costo varias veces superior.

Sin embargo, la revista *Sugoi* ofrece videos bajo el curioso título de *fansub* desconociendo el artículo 37 del decreto legislativo 822 que reproducimos: «El autor tiene el derecho exclusivo de autorizar las traducciones, así como las adaptaciones, arreglo y otras transformaciones de su obra, inclusive el doblaje y el subtitulado», esto sin contar el derecho de los autores a permitir la reproducción. Así mientras su publicación contiene largos discursos en contra de la piratería, se han transformado en aquello. Este hecho muestra, aparte de la hipocresía de ciertos medios, la real situación: En Perú nadie puede controlar la venta de estos videos porque en casi todos los casos los únicos autorizados para hacerlo se encuentran en Japón. Suena increíble pero salvo tres o cuatro excepciones, si no existe un distribuidor autorizado; sólo la acción legal de los dueños allá en la orilla opuesta del océano puede hacer algo en contra de quienes producen videos sin autorización.

El problema entonces reside no sólo en el informal, sino también en el empresario formal por su falta de visión hacia un público potencial, la no compra de videos originales simplemente sucede a causa de su alto valor económico, en un mercado como el peruano donde la capacidad para adquirir cosas es limitada para una cinta audiovisual por más calidad que ésta posea. Por otro lado, el manga mismo fue una alternativa barata, para divertir a un pueblo afectado por la crisis posterior a la guerra. Rápidamente se popularizó debido a su bajo costo, pero nadie en ese momento intentó venderlo más caro pero a todo color en un buen papel o lamentarse de la competencia desleal de los mangas hechos en papel *bulky* y sin color, el mercado siempre se adapta a la demanda, no al revés. Así, casi todos los videos son piratas, nosotros los consumidores buscamos un costo mucho menor del que, por ahora, nos ofrece el original.



Disminuir el precio para adecuarlo al mercado no es imposible. Sucede aquí con Televideo que ha logrado competir y superar a los piratas, logrando un gran público en el ámbito nacional. Porque finalmente el empresario formal tiene todas las cartas para ganar de su lado: calidad, única arma usada y repetida hasta el cansancio; organización y, sobre todo, a la ley. Reducir el costo y buscar nuevas formas de comercialización (alquiler, distribución cinematográfica, etc.), ofrecer productos más modestos y por lo tanto alcanzables (la conocida mercadería asociada: tarjetas plastificadas, cartucheras, etc.) son alternativas de solución.



Lograr que el anime se legalice no sólo es un proyecto futuro, pasa por una decisión que, aparte de pomposos nombres, aparentemente nadie quiere emprender quizá para ahorrarse el esfuerzo que esto implica.

*A excepción de la piratería en software informático donde sí existen sanciones.

Hecho el deposito legal Reg 98-1920

A-PLUS es una publicación mensual realizada, en su mayoría, por alumnos pertenecientes a la Escuela de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de San Martin de Porres.

Director Juan Carlos Delgado. **Editor** Santiago Ortiz. **Diseño y Diagramación** *Producciones Bolsa Mística.* **Redactores** Nathalie Delgado; Stuart Graham; Silohé Llanos; Eric Navarro; Claudia Sanden; Claudia Sovero; Catherine Torres.

Portada: Portada de la película *FUKKATSU NO FUSSION!! GOKU TO VEJITA*
Afiche 1 : Detective Conan, historia original de Gosho Aoyama.
Afiche 2: Ilustración del libro *Neon Genesis Evangelion Newtype 100% Collection*

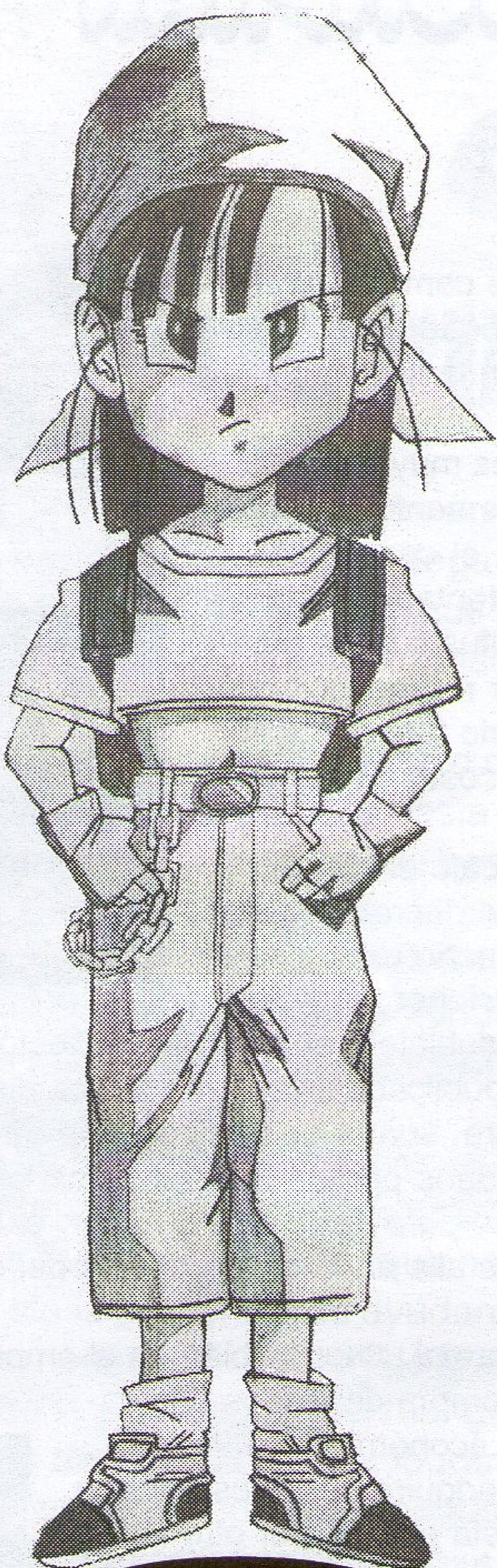
Los gráficos empleados en esta publicación son usados con fines meramente informativos.

agosto - setiembre de 1998

Consultas y publicidad: 578 1837 / 427 3789
Impresión: Impresiones populares / TELF 4273228

En primer lugar, queremos agradecer a Oscar Chung (IChung@hotmail.com) por su *e-mail,* el cual lamentablemente se perdió debido a fallas en nuestro sistema (es por ese motivo el retraso de este número). Te advertimos, Oscar, que la serie de OVAs de *Video Girl Ai* que mencionas no explican ni un cuarto del manga original. Por ejemplo, ¿sabías que el mundo del video no es tal, si no que se trata del mundo del futuro? Ahí tienes una pista...

Puedes acercarte a recoger tu ejemplar de cortesía en la dirección citada abajo. Nos vemos.



Pan, según Alfonso Madrid

UNA RESPUESTA BIMENSUAL

Por favor, ¿podrían escribir algo sobre la historia de *Ranma 1/2?* Con respecto a sus preguntas:
*la de la número 0: «furáz» significa sacar su numero 0 en Abril y luego desaparecer por cerca de 4 meses.
*la de la número 2: se debe depositar los 10 soles en esa cuenta del Bco. Wiese cuando se quiera participar en el concurso organizados por los amigos «furáces».

José Janampa Paucarcaja

Aplaudimos tu buen sentido del humor, José. Acertaste en la respuesta 2, sin embargo la 0 está sin confirmar pues ni Martha Hildebrandt sabe qué rayos significa (pero de hecho es una pésima campaña publicitaria).

DEJAD QUE LOS NIÑOS VENGAN A MI

Tengo 11 años y me encanta todo lo que tenga que ver con Dragon Ball y por eso les pido que hablen más de esto en su revista, todo sobre su videojuego (poderes, combos y teletransportaciones de sus personajes).

Les escribe su seguidor

Félix Fernando Torres

Sinceramente agradecemos tu carta pero suave, Félix. Esta publicación no va dirigida a público en general si no a los jóvenes. Así que ¡cuidadito con seguir leyendo!
PD: El ejemplar que te enviamos es sólo *cortesía de la casa.*

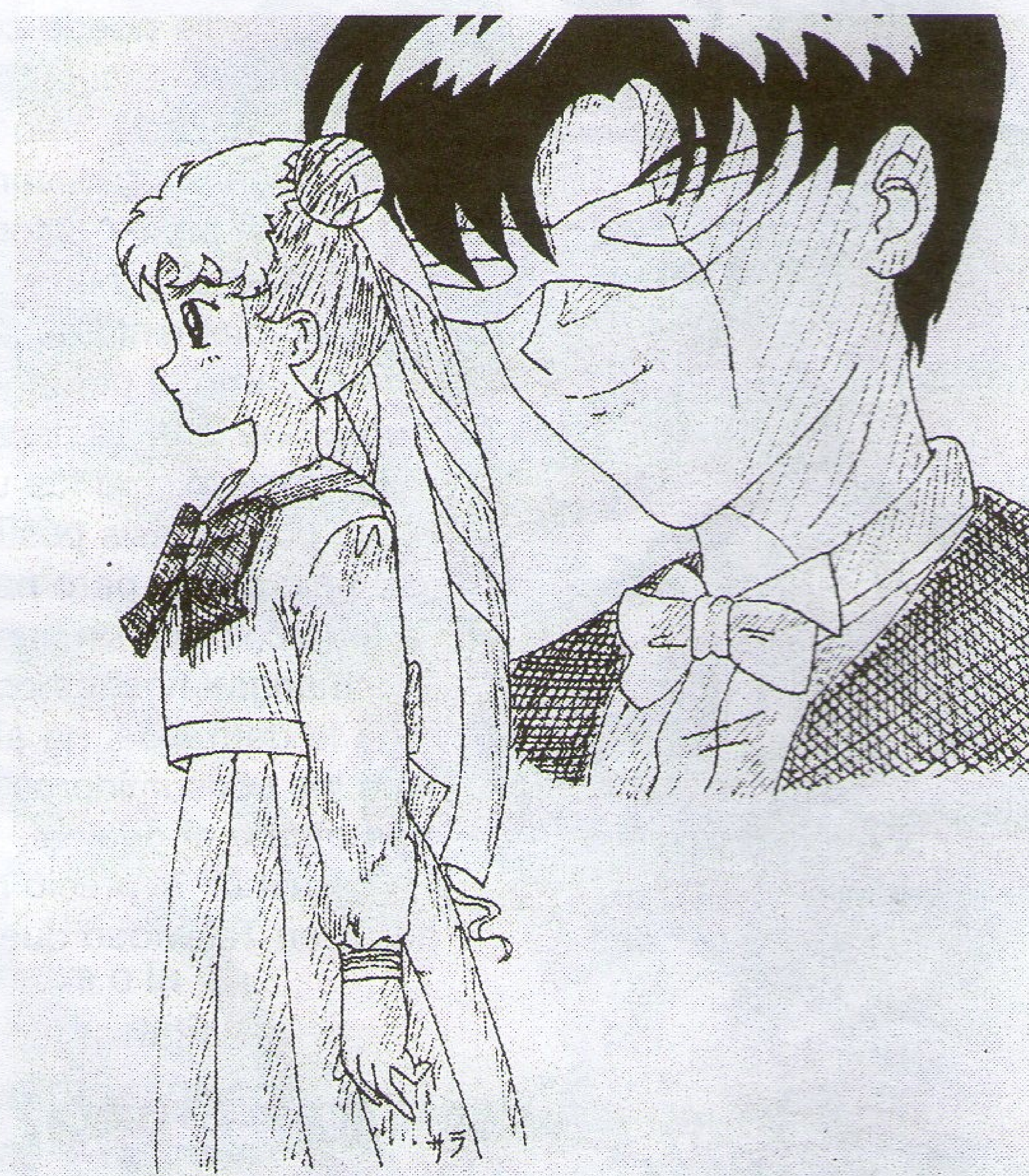
¿UNA MARINERA EN LA RESIDENCIA?

Soy dueña de una duda que me está volviendo loca. Revisando mi caja de *Resident Evil 2,* hallé un dibujo en la parte posterior, en el cual León estaba caminando por un corredor y a ambos costados habían rejas con muertos en sus interiores sacando los brazos; realmente no sé en qué parte de la casa se encuentra. Espero que me digan dónde queda esto. ¿Podrían colocar aunque sea en un rinconcito la canción de Sailor Stars? Además ¿Es cierto que hay un quinto sobreviviente?

Sara Melina Lingán

Tu pregunta nos dio escalofríos. Recuerda que existe la versión japonesa titulada *Bio Hazard 2,* la cual fue brutalmente recortada para que disfrutes de Resident Evil 2. Puede ser que el dibujo que mencionas pertenezca a una de esas escenas recortadas, o a una versión prototipo del juego. Vale mencionar que en la versión japonesa puedes jugar con Sherry, quien también es considerada una sobreviviente. Esto es sin confirmar, pero el quinto personaje se llama Oso, lo obtienes terminando el juego seis veces con Tofu, pero francamente ya nos dio flojera buscarlo. En compensación hemos publicado la letra que pediste.

Los ganadores de pases para Internet pueden acercarse a Jr Juan Fanning 328 Ofc. 201 Miraflores.
Las cartas publicadas deben esperar a que se les envíe su ejemplar de cortesía.
Los correos electrónicos deben acercarse con un documento que los identifique a la dirección citada abajo.



FE DE RATAS

A-PLUS NUMERO 2
Página 15, párrafo cinco: El último proyecto de Otomo en animación es Spriggan, basado en el manga de Hiroshi Takashige y Ryoji Minagawa
Página 16: en la ficha técnica de la película, el año de producción es 1988.
Página 32, en las oraciones anterior al último párrafo: Y mejor ni mencionemos a Asuza Shiratori, chochera de Akane, quien se prende de P-chan y lo bautiza como Charlotte. En fin.

Agradecimientos a Manuel Gohan por los datos brindados (sobretodo por el password).
La pregunta del mes: ¿Qué fe de erratas merece otra Fe de Erratas? Doble o nada: ¿Siguen usando Internet los condenados?. Pueden enviar sus e-mails a nuestro correo electrónico **A-PLUS@wayna.rcp.net.pe** Pueden enviar sus cartas y/o dibujos a jirón Padre Guatemala 260 San Miguel (segunda paralela de la cuadra 25 de la Av. La Marina).

ALGO MAS SOBRE LOS SANTOS DE ATENA





«Elevar el cosmo hasta el infinito y usar los siete sentidos sólo puede ser usado por alguien que tenga la fuerza y la esperanza para luchar hasta el fin. No podemos salvar a Atena si olvidamos eso. No importa que nuestros cuerpos estén deshechos, nuestro cosmo es inmortal».

Para Masami Kurumada, y para muchos aficionados y fanáticos de la animación japonesa, el 11 de octubre de 1986 es y será por siempre una fecha memorable. Ese día dio inicio en las pantallas niponas la serie más espectacular que presentó una singular y lograda mezcla de mitologías, ocupando uno de los principales lugares en la audiencia.Y no es para menos, ya que desde su aparición en el manga se ganó esta posición compitiendo, en ese entonces, con series como *Captain Tsubasa, Hokuto no Ken (El Puño de la Estrella del Norte), Dragon Ball,* entre otros. Sin lugar a dudas, la época dorada para el semanario *Shonen Jump.*



Saint Seiya se prolongó durante cuatro años consecutivos correspondientes a cada una de las temporadas. La *Toei Animation* sólo adaptó los 18 primeros tomos, haciendo a un lado la saga más reveladora y emocionante de todas: Hades. Doce años han transcurrido y la animación se torna cada vez más irrealizable. Una película es lo que nos queda esperar.

Lo más curiosos es ver cómo Kurumada se resistió y aún se resiste a ello. Volvió en 1992 al Shonen Jump con su nueva serie *Silent Knight Sho* (dos volúmenes), un remedo de Los Caballeros del Zodiaco, adivinen a quién se parece su protagonista. Finalmente esta historia tuvo que morir ante las presiones de la casa editorial *Shueisha.* Es así que Masami Kurumada abandona el semanario para incorporarse al equipo de la *Shonen Ace,* entregándose a la total creación de *B'TX* (adivinen otra vez a quiénes se parecen los personajes principales). Nuevamente tenemos a nuestros Caballeros y cualquier objeción sale sobrando: las fisonomías son más que meros parecidos. Teppei Takamiya (la resurrección de Seiya), Kowtaro Takamiya (podría ser Shun), Ron (el dragón Shiryu) y Fou Rafine (Hyoga). Quizá responda a un mero capricho del creador el porqué en casi todas sus historias encontramos a nuestro amigo Seiya.

A continuación, la lista de obras de Kurumada:

SUKEBAN ARASHI (1974 1975)
RING NI KAKERU (25 volúmenes 1977 1981)
JITSUROKU! SHINWA (cuatro historias cortas en un solo volumen 1979 1983)
FUHMA NO KOTARO (10 volúmenes 1982 1986)
RAIMEI NO ZAJI (un volumen 1983 1988)
SAINT SEIYA (28 volumenes 1986 - 1990)
SILENT KNIGHT SHO (dos volúmenes 1992)
B'TX (más de diez volúmenes publicados a partir de 1994)

Historias cortas:

MIKENEKO ROCK (Shonen Jump mensual / 1975)
MABUDACHI JINGI (Shonen Jump semanal / 1978)
SHIROOBI TAISHO (Shonen Jump mensual / 1979)
SHAKA (Shonen Jump semanal / 1987)
KOORI NO KUNI NO NATASHA «THE CYGNUS STORY» (historia corta de Saint Seiya que apareció en el Shonen Jump semanal / 1988 para luego ser recopilada en el tomo número 13 de la serie)

En resumen, la serie cuenta con 114 episodios recopilados en 22 videos, un video clip, cuatro películas, tres cintas recopilatorias de los mejores combates de la primera temporada y otros tres pertenecientes a los mejores episodios de Las Doce Casas.











¿Quién es Shingo Arakaki?
Seamos justos. Estamos acostumbrados a darle siempre todo el mérito al creador y, en realidad, ésta es una idea equivocada. Detrás de un simple dibujo animado existe un grupo de personas que trabajan arduamente: músicos, voces, diseñadores, ayudantes, etc. Si comparamos el manga con el anime veremos notables diferencias en cuanto a la estilización de los personajes. Obviamente, nos inclinamos por el anime y la responsabilidad recae en Shingo Araki y en su ayudante Michi Himeno. Saint Seiya lo encumbró a un nivel de fama y reconocimiento. Shingo Araki (59 años) lleva más de 30 años en la industria del anime. Además, tuvo su debut nada menos que con la serie *Jungle Tatei* (Leo, el león blanco) del conocido Ozamu Tezuka. Prestó colaboración en: *La Princesa Caballero (Ribbon no Kishi), Devilman, Babel 2* y *Cutey Honey.*

Lo que aún no se ha dicho sobre la saga de Hades:
En primer lugar, el origen del universo se remonta a una explosión denominada *Big Bang.* Sólo tres seres alcanzan el poder infinito para darle forma. Zeus junto con Atena gobernarán la Tierra, Poseidón extenderá sus dominios por las aguas de los océanos y Hades se encargaría de controlar el mundo de la muerte.

A partir de este momento empiezan las guerras santas. La primera de ellas es desatada por Poseidón, quien otorga a sus generales marinos armaduras de su creación. Los guerreros de Atena tenían que luchar a puño limpio, lo cual evidenciaba una clara desventaja que afortunadamente Atena comprendió confiriendo a sus santos sagradas armaduras. Así surge la orden de los Caballeros de Atena.

Atena envió a ocho santos para destruir y hundir en las profundidades del océano al continente Atlantis. El alma de Poseidón fue encaminada al Polo Norte bajo la custodia de otra orden de santos llamada *Blue Warriors.* Lo que ya sabemos es que Poseidón reencarna en el joven empresario y multimillonario europeo Julián Solo (16 años). Es rescatado por la sirena Tetis quien lo dejó en una playa ante el desmoronamiento de su reino.



Cuando Atena debe enfrentarse al dios Ares (Dios de la Guerra) ordena a Dohko, el santo de Libra y maestro de Shiryu, repartir las armas sagradas a los santos o caballeros dorados.

Al término de la batalla, los enemigos son enviados al mundo de la muerte, siendo en este lugar donde se efectuará la primera guerra entre Atena y Hades, los santos contra los espectros. De los 79 santos sobreviven sólo dos: Shión (del pueblo de Mu) el santo de Aries, el mismo que se convertiría en el nuevo Patriarca (de aparición fugaz en la televisión) asesinado por Saga, el santo de Géminis. El otro santo es Dohko, quien debe quedarse en los Cinco Picos de Rozán custodiando las almas atrapadas de los 108 espectros de Hades.

Demás está decir que el espíritu de Hades se refugia en el cuerpo de Shun cuando éste era apenas un bebé. Para felicidad de muchos, dado que el santo de Andrómeda le pide a su hermano el Fénix acabar con él, la diosa Atena lo libera aduciendo que el destino de Shun es el de Caballero.

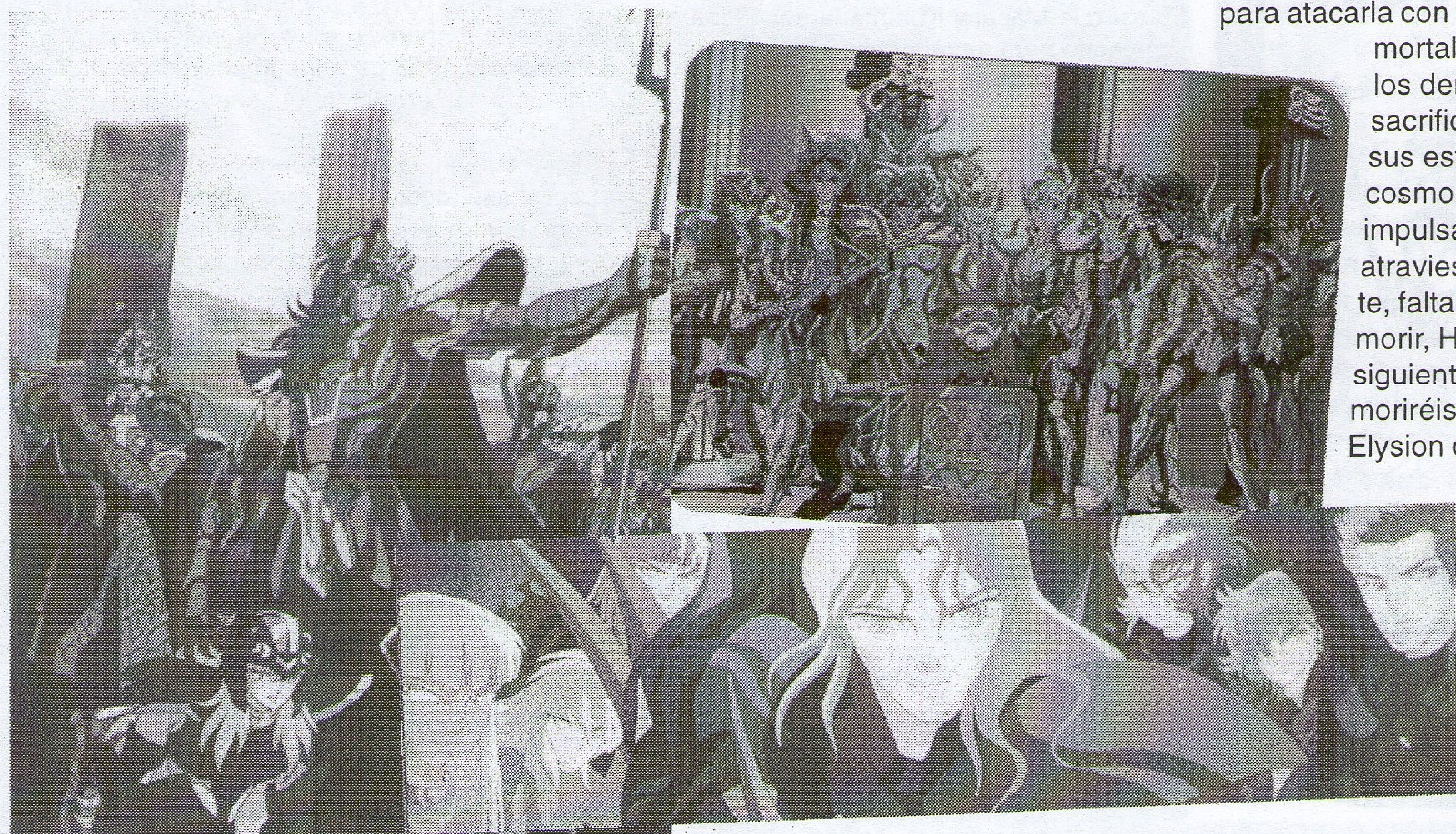
Un final inesperado
Cuando Seiya y los demás llegan a la sala donde se encontraba Hades, éste despierta y sale de su sepulcro cogiendo una espada. El primero en confrontarlo es Ikki, quien pronto es derribado. Seiya es herido al interceptar con sus manos la espada de Hades. No olvidemos que para estos momentos los Caballeros portan las armaduras divinas con las cuales derrotaron a Thanatos (el amo de la muerte). Hades consigue rasgar estas nuevas armaduras, pero se da cuenta que la suya también había sufrido daños.

Atena se encuentra en el interior de una vasija en el que la sangre le es succionada. A pesar de esto, protege a los Caballeros rodeándolos con una esfera que los llevaría de regreso a la Tierra. Hades se da cuenta que este cosmos proviene de Atena y se apresura a atacarla; sin embargo, Seiya se lo impide arrojando la estatua, que no es otra cosa que la armadura de Atena, hacia la vasija; ésta se rompe y aparece la diosa vistiéndola.

Una conversación entre ambos no se hizo esperar. Por un lado, Hades no podía permitir que simples mortales intentaran desafiar a los dioses, y por el otro Atena defendía la condición del hombre manifestando que en sus manos no se encuentra la facultad de decidir el destino de la humanidad.

Hades derriba a Atena, se prepara para atacarla con su espada. Seiya cae mortalmente herido. Luego, los demás caballeros al ver el sacrificio de su amigo rompen sus esferas, liberan sus cosmos y junto con Atena impulsan el cetro o báculo que atraviesa a Hades. No obstante, faltando pocos minutos para morir, Hades pronuncia las siguientes palabras: «Todos moriréis porque mi mundo Elysion desaparecerá conmigo en este instante».

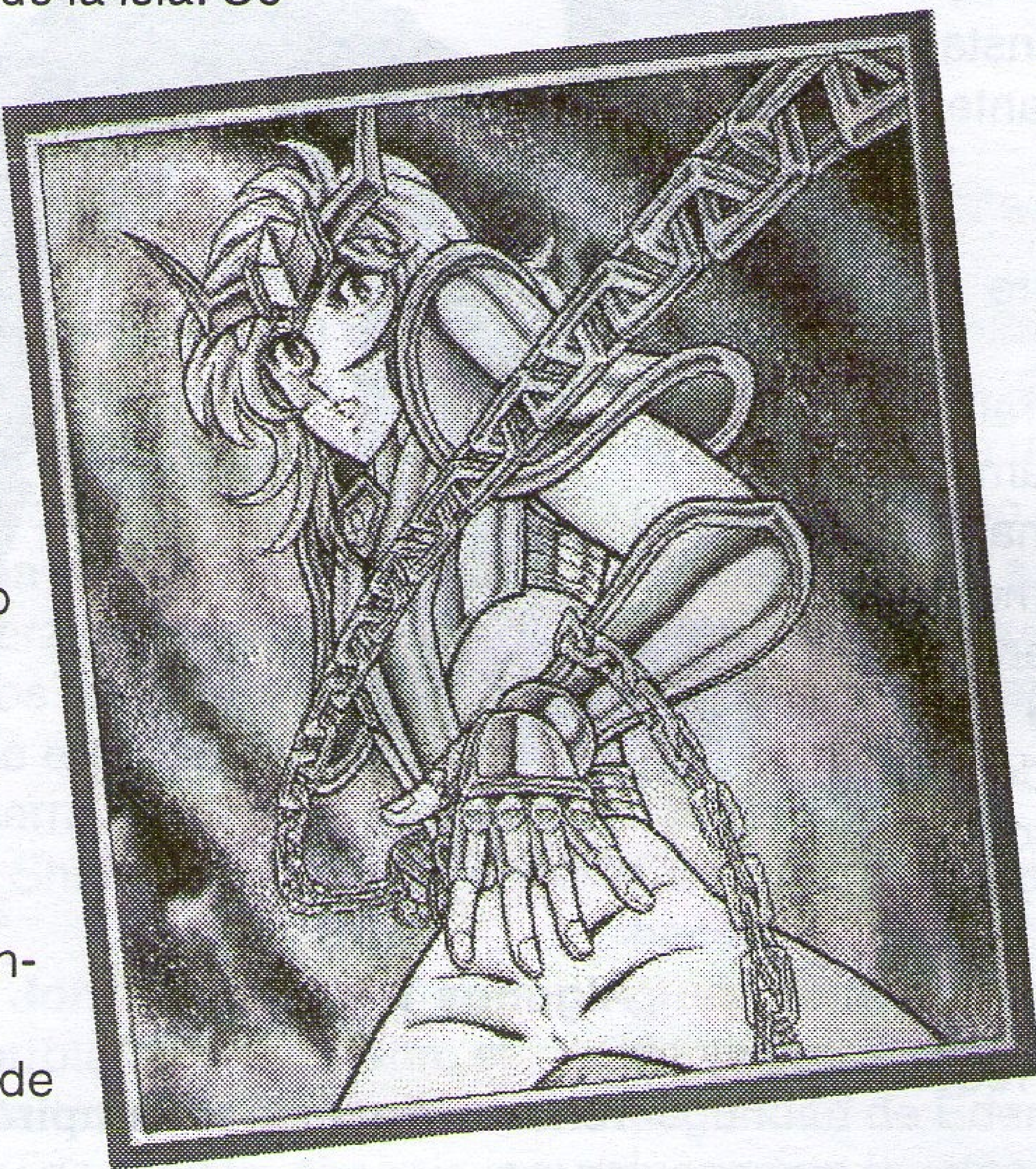
El plan de Hades llegó a su fin: rodear a la tierra de una total oscuridad alineando para ello los nueve planetas. El Gran Eclipse.



Un final típico japonés. Aparentemente no existe manera para que los Santos de Bronce retornen a la tierra. Al parecer todos están muertos, aunque todo ocurre de tal manera que queda una ligera posibilidad de cambiar la historia.

¿Sabías que...?

El maestro de Ikki se llamaba Guilty y es el padre de Esmeralda. En la isla de la Reina Muerte se construyen armaduras sin el consetimiento de la diosa Atena (venden por lo bajo armaduras a quienes no las pudieron obtener en buena lid); entonces, son enviados a esta pequeña isla del Océano Pacífico guerreros enmascarados, entre los que se encuentra Guilty, para eliminar a todos los habitantes de la isla. Se hicieron muchas copias de la armadura del Fénix al ser la más fuerte de las armaduras de bronce.



... Saga estaba poseído por Ares, el Dios de la Guerra. Al darse cuenta propicia su muerte golpeando su pecho contra el cetro de Atena.

... Ell noveno sentido es una energía que puede ser comparada con el la Gran Voluntad perteneciente a los dioses supremos (Zeus, Poseidón y Hades).

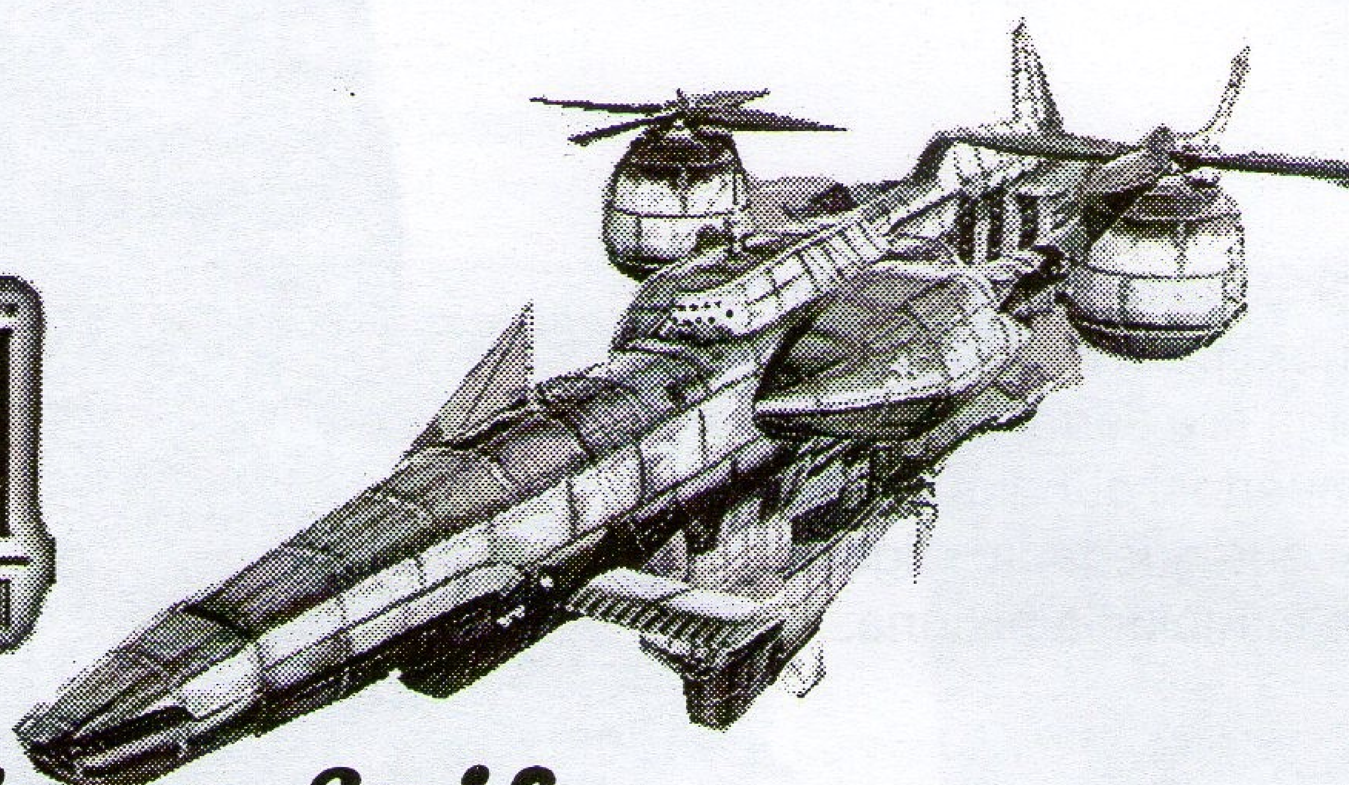
... Todas las armaduras poseen nombres genéricos, según los dioses que las amparan: Atena Cloth; Poseidón Scale; Hilda Robe; Hades Sapuris.

En total tenemos 88 armaduras acorde con cada una de las 88 constelaciones. Se clasifican de la siguiente manera: 48 son de bronce, 24 son de plata y 12 de oro. Faltan cuatro, pero no se tiene conocimiento alguno sobre ellas. Hades creó 108 armaduras para todos sus espectros y realizó copias de las armaduras doradas para los caballeros que resucitó. Poseidón le confirió las formas de monstruos legendarios a sus Scale. Si realmente existieron estas criaturas no se sabe. El material con el que han sido elaboradas se llama Orichalcum proveniente de un meteorito de Saturno.

Las armaduras de bronce están hechas con Gammaniun, el más resistente de los metales, y polvo de estrellas.

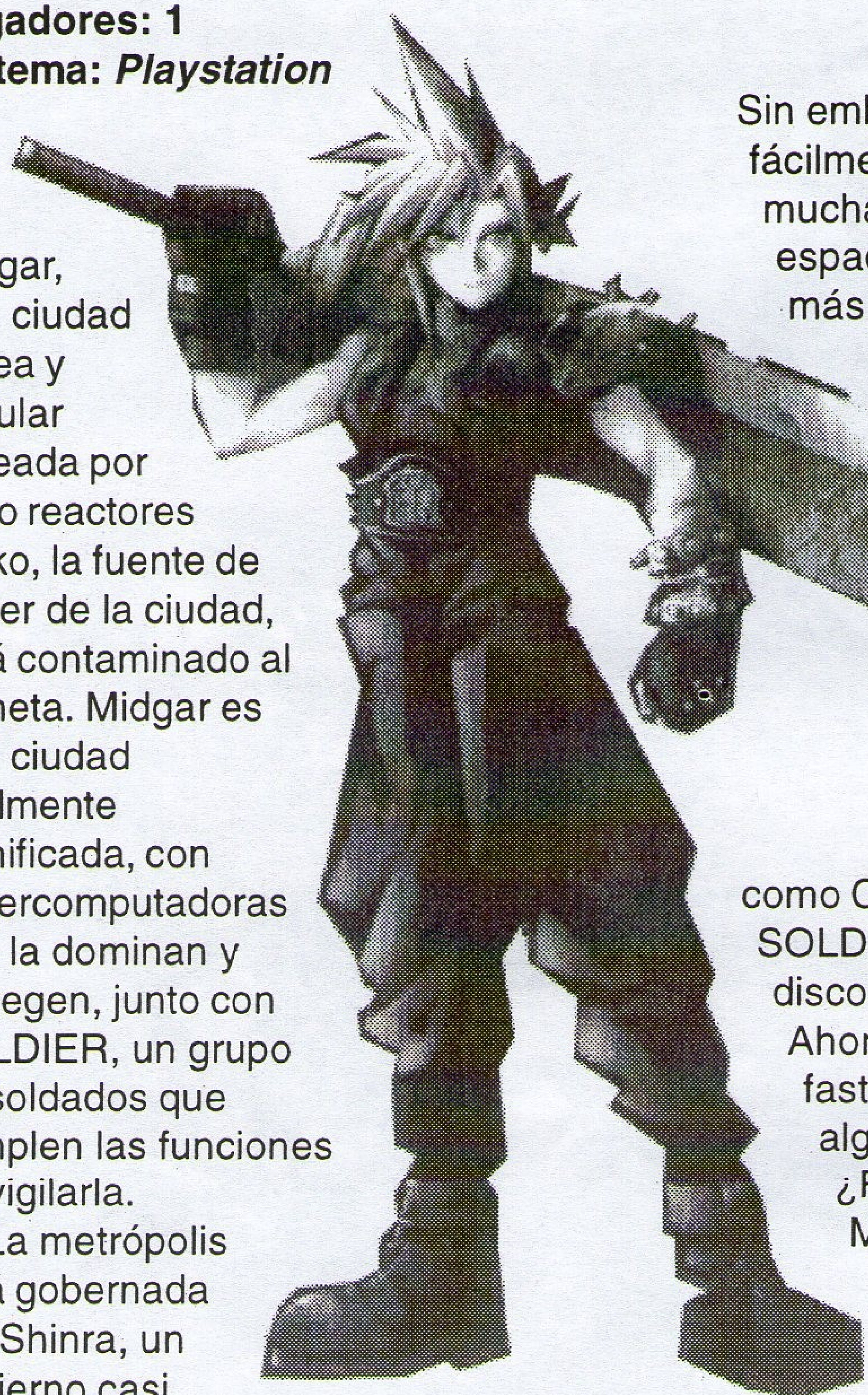
Silohé Llanos

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII



Salvemos la Tierra, Snif

Hecho por *Square Soft*
Tipo: RPG
Jugadores: 1
Sistema: *Playstation*



Midgar, una ciudad aérea y circular rodeada por ocho reactores Mako, la fuente de poder de la ciudad, está contaminado al planeta. Midgar es una ciudad totalmente tecnificada, con supercomputadoras que la dominan y protegen, junto con SOLDIER, un grupo de soldados que cumplen las funciones de vigilarla.

La metrópolis está gobernada por Shinra, un gobierno casi dictatorial, que controla cada movimiento de sus ciudadanos, rigiendo su vida diaria. Contra eso es que se opone el grupo AVALANCHE, un grupo *terrorista* y ecologista.

Una noche, en la estación de la zona uno se detiene un tren, del cual bajan cinco sujetos y son detenidos por la seguridad del lugar.

Sin embargo, la guardia es burlada fácilmente. Al final del grupo, baja un muchacho portando una tremenda espada, quien es reconocido como el más joven del grupo. El líder, llamado Barret, los insta a seguir adelante, hacia el reactor número uno. Durante el camino, Barret habla con el muchacho, quien se identifica como Cloud, ex-miembro de SOLDIER y que se ha ido de allí por disconformidades con el gobierno. Ahora se ha unido a este grupo para fastidiar un poco al gobierno y ganar algo de dinero (que se llama *gill).* ¿Podrán con todos los reactores Mako?

Esta es la introducción a *Final Fantasy VII*, un videojuego RPG (Juego de Rol) que verdaderamente sorprende, sobretodo el Sistema de Batalla, donde el escenario se agranda para mostrarnos un enfrentamiento visto desde todos los ángulos, destacan las magias e invocaciones como la de *Knights of the Round, Giga Flare, SUPER NOVA* (después de ésa, la astronomía va a dar un cambio radical).

Como ocurre con muchas de las versiones previas, la historia tiende a cambiar a medida transcurre el juego, pero gira en torno a Sephirot, una criatura bien extraña que planea destruir la Tierra.

El juego es enorme, tres discos, con todo un planeta por recorrer y muchos personajes para conocer. Si te golpean lo suficiente, puedes hacer un poder especial llamado *Break Limit* (Ruptura del Límite) que se mejora con manuales especiales.

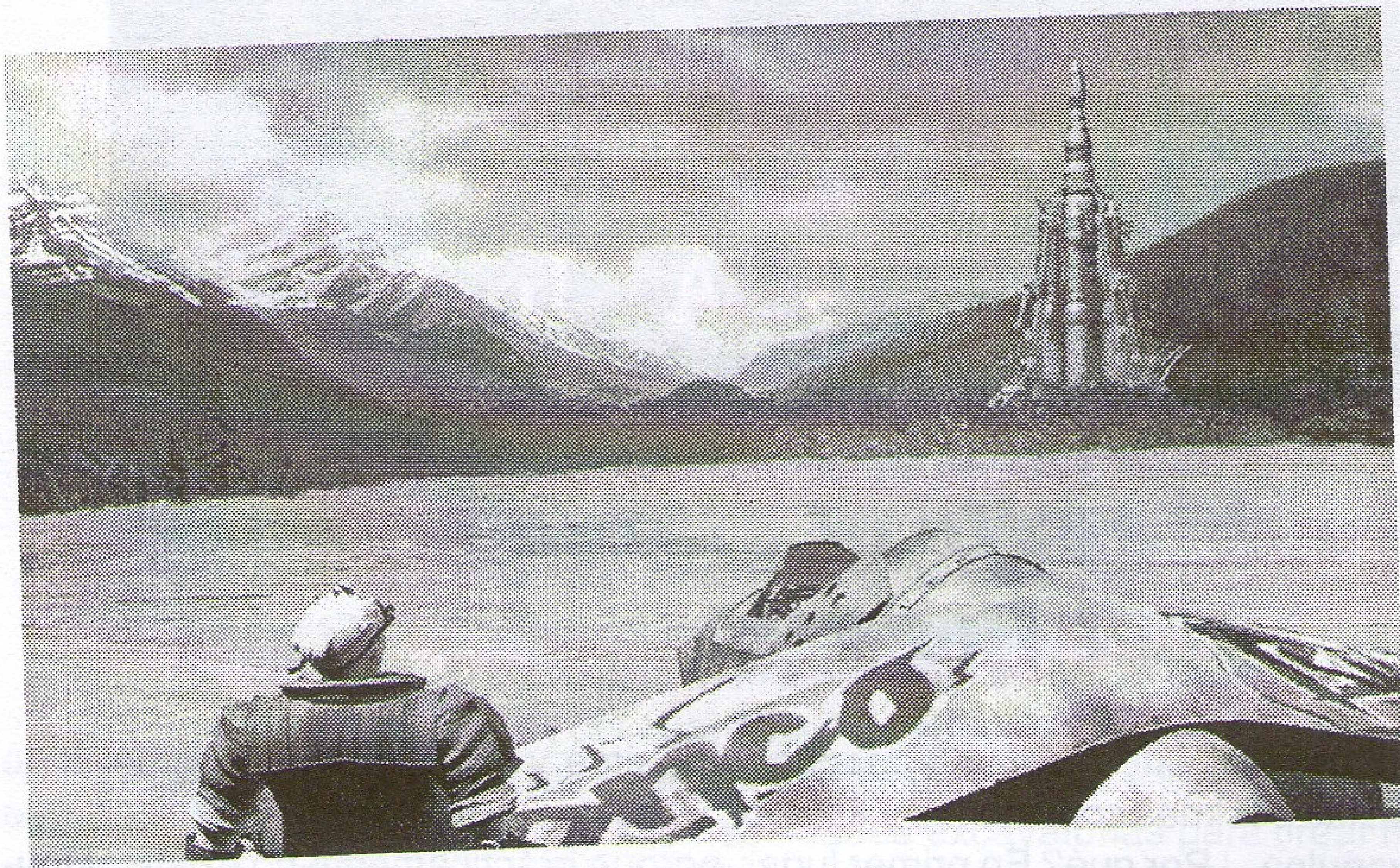


Algunos Trucos

Tener a Vincent, el vampiro, en el grupo

El lugar se encuentra en el sótano de la mansión Nibelheim, en una de sus puertas. Tras visitar por segunda vez la ciudad natal de Cloud, después del *flashback* sobre Sephirot, esta puerta se hará accesible. Entra a la mansión y dirígete a la puerta de la izquierda; ahí encontrarás una carta acerca de un aprisionamiento en el sótano, y unas pistas sobre la combinación de la caja fuerte. Busca la caja en el segundo piso y marca la siguiente combinación: derecha 36, izquierda 10, derecha 59, derecha 97 Sólo tendrás 20 segundos para hacerlo. Cuando abras la caja, te enfrentarás a un subjefe, al





derrotarlo recibirás el *Manual del cuarto Limit Break, de Red XIII: Cosmo Memory,* una llave de oro y una nueva Esfera de Invocación. Ve al sótano, donde la puerta cerrada, y ábrela. Examina el ataúd en el centro y saldrá Vincent. Dile sobre tu misión de encontrar a Sephirot y él volverá a dormir. Abre el ataúd de nuevo y pregúntale de lo que sabe sobre Sephirot y te contará una historia sobre Shinra y los Turks, para luego pedirte que lo dejes solo. Cuando te estés yendo, a la mitad del camino, se decidirá a acompañarlos.

Lucrecia (¿Lukletzia?)
Cuando estés en el segundo disco, después de ganar la misión con el submarino y recuperes el tercer *Huge Materia,* busca a Lucrecia. Tienes que tener a Vincent en el grupo, luego busca una caverna submarina que dé a un camino sin salida y circular. Ve hacia la superficie. Verás que estás en un lago pequeño. Tienes que entrar a la catarata, por la izquierda. Lucrecia se ha estado escondiendo todos estos años en esa cueva. Háblale y te enterarás sobre Vincent y Sephirot... Vincent es el amor perdido de Lucrecia (¿o es al revés? bueno, no importa) y ella es la madre de Sephirot (el villano de turno, por si acaso). Sal de la cueva y sigue tu aventura. Cuando llegues más o menos por el tercer disco, retorna a la cueva y recibirás la última arma de Vincent: Death Penalty (pena de muerte) así como su manual del cuarto Break Limit: *Chaos.*



La canción de Tifa
Debes tener a Cloud en el grupo e ir a Nibelheim. Ingresa a la casa deTifa y busca el piano en el segundo piso, en su cuarto. Examínalo, luego toca el piano. Con la siguiente combinación tócalo: X, cuadrado, triángulo, L1 y triángulo, L1 y cuadrado, X, cuadrado, triángulo, L1 y X, círculo, X, cuadrado, X. Si lo haces bien, escucharás el tema de cuando estás en el *Highwind* y Tifa encontrará una carta de su mentor, la cual trata sobre el problema de Sephirot en Nibelheim hace cinco años. Tifa también obtendrá su cuarto manual de Break Limit: *Final Heaven* (Paraíso Final).

Objetos (items) hasta el cansancio
Para duplicar el ítem que desees, debes tener al menos dos o más de éste. Asegúrate de tener un *W-item materia.* Entra en una pelea, seleccionas el comando de W-item, el ítem a duplicar y el personaje que lo va a usar. Para la otra mitad del W-item, selecciona el mismo ítem, pero en vez de seleccionar al personaje, presiona el botón para cancelar (X). ¡Ahora tendrás otro ítem igual!. Repítelo hasta llegar a 99 ítems.

Obtener el tercer soldadito (del set de escala 1/35)
En *Golden Saucer,* tienes que ir al área marcada como *speed,* una carrera en la montaña rusa. Si tienes un puntaje mayor de tres mil, el soldadito es tuyo.

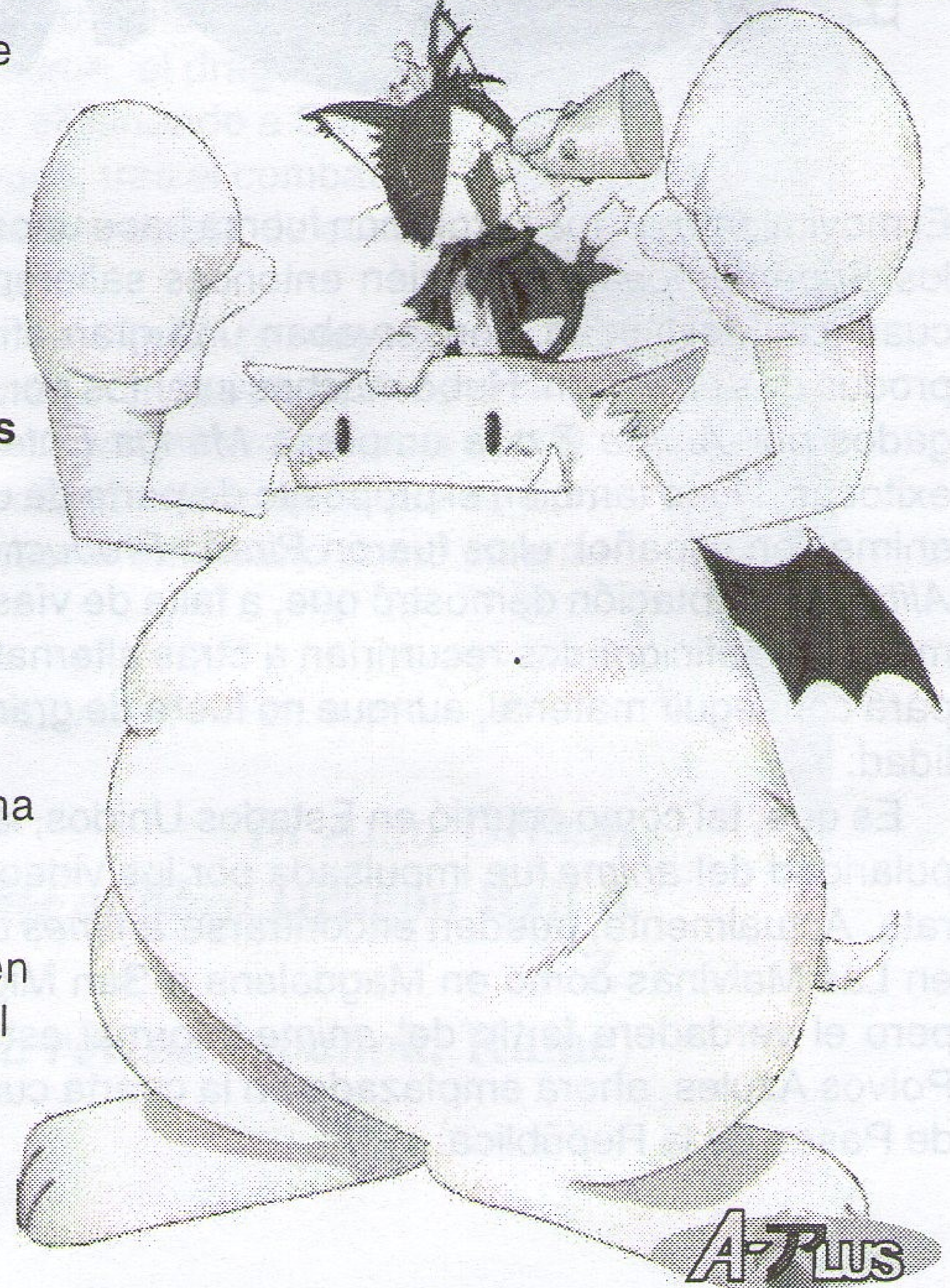
Obtener las Armas Ultimas
Cloud: *Ultima Sword* Después de derrotar al *Arma Voladora* la vez final fuera del *Cañon Cosmo.*
Aerith: *Princess Guard* En el *Templo de los Antiguos,* en el cuarto de los relojes, escoje como destino *IV.*
Barret: - *Missing Score* - En la plataforma cerca al arma *Sister Ray* cuando tú atacas Midgar en el segundo disco.
Red XIII: *Limited Moon* - Te la da Bugen Hagen en el Cañon Cosmo después del viaje a la ciudad perdida de los Antiguos.

Cait Seith: *HP Shout* Busca en los casilleros del piso 64 del edificio Shinra durante tu incursión a Midgar y el Sister Ray del segundo disco.



Yuffie: - *Conformer* En el avión hundido.
Cid: - *Venus Gospel* - Despues de la misión de la Huge Materia, en la nave cohete, habla con el inventor del cohete en la ciudad de Cid unas tres veces y te dará el arma.
Vincent: *Death Penalty* Visita a Lucrecia por segunda vez en el tercer disco, la primera fue en en el segundo.

Stuart Graham





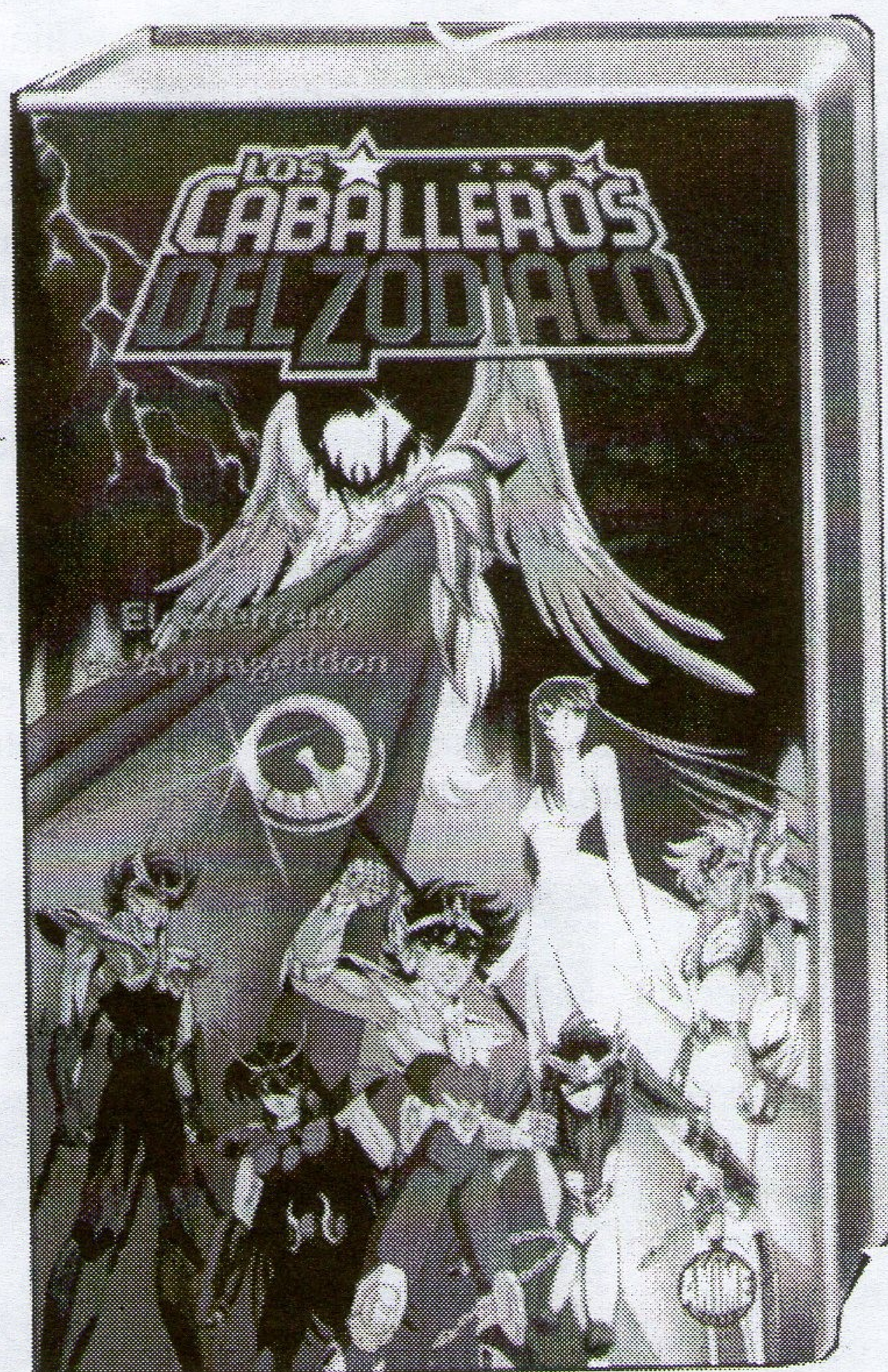
¿ANIME LEGAL?

Lo que implica difundir el dibujo japonés en el Perú

Mucha gente habla pestes del video pirata: que es de mala calidad, que tiene una imagen pobrísima y un sonido decadente, todo gracias a las continuas regrabaciones sobre una misma cinta, las pésimas conexiones y equipos usados. Sin embargo, el público sigue comprando y demandando esos mismos videos pirata que vapulea. ¿Por qué? En primer lugar, porque prácticamente no existe ninguna empresa que haya comprado las licencias para comerciar con los *animes*. En segundo término, porque la única distribuidora que obtuvo legalmente los derechos de *Bubblegum Crisis*, *Euroamérica Films*, vende su video a un precio demasiado elevado para el mercado nacional: 35 dólares.







RECORRIENDO

El cosmos INFORMAL

El movimiento *anime* surgió con fuerza hace unos pocos años, por el asombroso éxito de los *Súpercampeones*. Recién entonces salieron a la luz aquellos fanáticos que, en la cuasi clandestinidad, conservaban una gran afición por la historieta y dibujo animado producidos en Japón. Hubo muchos intentos por traer material original, como los desplegados por *Anime Z* o la empresa *Manga Entertainment*, pero nunca fueron del todo exitosos. Hubo también el propósito de parte de un grupo de aficionados de subtitular los animes en español: ellos fueron *Piraña Productions,* quienes distribuyeron *Battle Angel Alita*; su aceptación demostró que, a falta de vías formales, los aficionados recurrirían a otras alternativas para conseguir material, aunque no fuera de gran calidad.

Es que, tal como ocurrió en Estados Unidos, la popularidad del *anime* fue impulsada por los videos pirata. Actualmente, pueden encontrarse *animes* tanto en Las Malvinas como en Magdalena o San Miguel, pero el verdadero fortín del *anime* informal está en Polvos Azules, ahora emplazado en la cuarta cuadra de Paseo de la República.



El video más popular, a todas luces, es *Dragon Ball*. Constituye un 80 a 90 por ciento de las ventas en los puestos, y sus distintos seriales (*La Saga de Freezer, La Llegada de Vegeta, Majin Boo*, por ejemplo) son incesantemente reclamados por los incondicionales de este *boom* de la televisión local. En estos días todo el material doblado al español ya ha sido visto, y lo último es *Dragon Ball GT* en su idioma original, es decir, japonés (las acciones son tan explícitas que no necesitan traducción). Otros *animes* pedidos son *Sailor Moon S* y *Súper S*, *Samurai X*, y los *hentai Urotsukidoji* y *Blue Girl*. La novedad es *Vampire Hunter* de considerable notoriedad en Europa. Los precios de los videos informales fluctúan entre los 8 y 14 soles, según la demanda.

¿QUE PASO CON Euroamerica Film?

Reportaje



¿Y qué pasó con Euroamérica Films?

Euroamérica Films es una conocida distribuidora de películas, sobre todo peruanas y latinoamericanas. En 1997 se interesa por traer videos originales de *anime* al Perú, constituyéndose en la primera empresa que obtuvo una licenciatura para comerciar con estos. En octubre de ese año, adquiere los derechos de *Bubblegum Crisis* negociando con la transnacional estadounidense *Animeigo*. *Bubblegum Crisis* es un *anime* dirigido por Toshimichi Suzuki y diseñado por Kenichi Sonoda. Consta de ocho episodios donde se narran las problemáticas tecnológicas, económicas y sociales de un Mega Tokio del 2032 a través de las vivencias de las *Knight Sabers*, cuatro guerreras que luchan contra el totalitario poder de la transnacional GENOM. En cuanto a la fama de este *anime* en Japón, es discutido, porque mientras algunos afirman que fue exitoso, otros lo catalogaron como un fracaso.

"Los costos de licenciatura son muy altos para el Perú", afirma, Luis Alamo, Gerente General de *Euroamérica Films*. "Vendimos a un precio entre 30 y 35 dólares el primer video con los capítulos I y II de *Bubblegum Crisis*. Desgraciadamente, el público no respondió por cuestiones de precio, ya que los usuarios están acostumbrados a pagar entre 8 y 15 soles por un video pirata, y 80 a 85 soles por un anime original resultaba muy caro a comparación"



Alamo reconoce que lo que motivó a su distribuidora a comprar los derechos de *Bubblegum Crisis* y conformar el proyecto *Anime Perú*, para traer animes originales, fue el requerimiento del público de mayor calidad de audio y video. "El fanático al que le gusta este estilo trata de buscar lo mejor. Inclusive prefiere ver un video en japonés sin subtitular a uno doblado en español. Las peticiones del público eran traer una versión original subtitulada, y así se hizo"

No obstante dicha necesidad de los aficionados, Alamo señala que hasta el momento no recupera los miles de dólares invertidos en este proyecto. "Nuestra proyección era lanzar en febrero los episodios III y IV, en abril los V y VI, y en junio los VII y VIII, dejando un mes. La intención era brindar precios más cómodos y que nuestro producto llegue masivamente, pero es muy complicado. Por ejemplo, el mercado en provincias es más grande, pero hay más piratería. En Trujillo, Huancayo o Chiclayo puede encontrarse un gran mercado pirata. Hasta nuestro propio producto es captado por los piratas y es exportado a Boli, Ecuador y Chile"

Para el gerente de *Euroamérica Films*, en su condición de distribuidor cinematográfico, el comercio de videos piratas sería a duras penas erradicado en unos 10 a 15 años. "La policía fiscal es ineficaz, además que los piratas son muy poderoso. Nosotros siendo legales sólo manejamos un título *Bubblegum Crisis* -, en tanto que ellos venden entre 20 y 30 títulos a la vez y manejan considerables cantidades de dinero"

Aunque Alamo no quiso revelar el costo de la licencia de *Bubblegum Crisis*, estaría alrededor de los 50 mil dólares. "Los derechos para comercializar un video son los que lo encarecen, no los impuestos. El pirata sólo se limita a copiar un video, y recupera lo que ha gastado vendiendo cuatro *cassettes*. Para recuperar nuestra inversión deberíamos vender unos 20 mil videos, pero hasta el momento no llegamos a 1500 copias"

Respecto a las series más famosas, Alamo sostiene que "muchos fans nos llaman pidiéndonos *Dragon Ball* u otras tan conocidas como esa, pero son demasiado caras y sólo pueden venderse en mercados norteamericanos o europeos, que tienen un potencial de 200 millones de consumidores. Nuestro mercado es apenas de un millón de usuarios. Del mismo modo, un consumidor europeo o japonés puede pagar 100 dólares por un episodio de esas series, porque ese es su costo mundialmente. Aquí, es imposible"

"Lamentablemente, una empresa peruana nunca podría traer un título recién estrenado en Japón. Las distribuidoras transnacionales americanas o japonesas ni siquiera se dignaron a respondernos por que saben que jamás pagaremos medio millón de dólares por la licencia de *Dragon Ball* o algo así"

Euroamérica Films planea un relanzamiento de *Bubblegum Crisis* para setiembre de este año. "Vamos a vender los ocho OVAs a la vez. Nuestros ideales son combatir la piratería y hacer que la gente disfrute del video como debe ser. Todo depende del consumidor" Así que, como usuarios de animes, tenemos distintas opciones y precios para escoger en el mercado local. Que un video legal sea exitoso o no está en nuestras manos.

Nathalie Delgado



COMO INICIAR TU CARRERA DE AVENTURERO

Las categorías en los juegos de rol

TABLA 4: INTELIGENCIA

Punt. habilidad	Núm. de lenguajes	Nivel de conjuros aproximados	Oportunidad de conjuro	Núm. máximo de conjuro
2	1			
3	1			
4	1			
5	1			
6	1			
7	1			
8	1			
9	2	4	35%	6
10	2	5	40%	7
11	2	5	45%	7
12	3	6	50%	7
13	3	6	55%	9
14	4	7	60%	9
15	4	7	65%	11
16	5	8	70%	11
17	6	8	75%	14
18	7	9	85%	18
19	8	9	95%	Todos

Ya hemos reiterado en anteriores ediciones de A-PLUS que los juegos de rol son un reto a la imaginación del participante. Por lo general te sumerges en mundos medievales, inhóspitos y extraordinariamente extensos, lo suficiente para aventuras ilimitadas (si sobrevives, claro). Sin embargo, como en todo juego, existen limitaciones o reglas que debes cumplir para respetar la esencia de este entretenimiento. Como ya es habitual, continuaremos basándonos en el *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), el juego de rol más popular por estos lares.

Todos los personajes que participan en la partida deben previamente reunir ciertas puntuaciones de habilidad (entre 3 y 18 puntos): Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma, que se obtienen tirando dados de seis caras. Lo más probable es que obtengan un puntaje entre 9 y 12, por lo que un número mayor otorgará un atributo excepcional. Luego, deben seleccionar una raza para identificarse, que puede ser humano, elfo, enano, gnomo, semielfo o halfling. Las razas semihumanas requieren puntuaciones de habilidad mínimas, en tanto que un humano no. Asimismo, la altura, peso, edad promedio, efectos del envejecimiento y características físicas difieren según la raza.

Posteriormente es necesaria la elección de la categoría del personaje. ¿Qué es una categoría? Es una especie de profesión o carrera que obtiene el personaje luego de años de entrenamiento. En AD&D, existen cuatro grupos según las ocupaciones generales: luchador, hechicero, sacerdote y bribón. Todas las categorías dentro de un grupo comparten los mismos *Dados de Golpe* (que determinan cuánto daño puede soportar un personaje antes de resultar muerto), así como las progresiones de *tirada de combate* (para establecer el éxito del ataque) y *de salvación* (que mide la resistencia del jugador en situaciones críticas). Cada categoría tiene diferentes poderes y habilidades especiales, que deben ser consideradas para la opción definitiva.

Las categorías estándar son guerrero, mago, clérigo y ladrón, que son arquetipos históricamente utilizados y aceptados en muchas culturas. Existen otras categorías consideradas opcionales: guardabosques, paladín, ilusionista, druida, bardo, son sólo algunos ejemplos de las alternativas del jugador. Cada grupo tiene un cariz y objetivos distintos. Los luchadores se especializan en el uso de las armas y son hábiles en el combate cuerpo a cuerpo. Los hechiceros pretenden (y a veces consiguen) ser maestros de las energías mágicas que son invisibles a nuestros ojos, hasta modelarlas y arrojarlas como conjuros, dedicándose a la investigación y el uso

TABLA 5: SABIDURIA

Punt. habilidad	Ajuste defensa mágica	Conjuros bonificados	Posibilidad de fracaso del conjuro
2	-4		60%
3	-3		50%
4	-2		45%
5	-1		40%
6	-1		35%
7	-1		30%
8	0		25%
9	0		20%
10	0		15%
11	0		10%
12	0		5%
13	0	1	0%
14	0	1	0%
15	+1	2	0%
16	+2	2	0%
17	+3	3	0%
18	+4	4	0%
19	+4	4	0%

extremo de su intelecto. Los sacerdotes, por su parte, se ocupan de las necesidades espirituales de su comunidad. Finalmente, los bribones andan dispersos por el mundo, con una meta común: obtener la mayor cantidad de dinero del modo más fácil posible, aunque algunos son de nobles ideales y contribuyen a causas más generosas que su mera satisfacción personal.

Los personajes ganan *puntos de experiencia* a medida que completan aventuras y realizan actividades especiales relacionadas con su categoría. Un combate favorecería más a un guerrero, o un conjuro especial da mayor puntaje a un mago que a un bardo. Por cada cierta cantidad de puntos de experiencia, el personaje accede a nuevos niveles y adquiere habilidades y poderes adicionales.

TABLA 14: NIVELES DE EXPERIENCIA, LUCHADORES

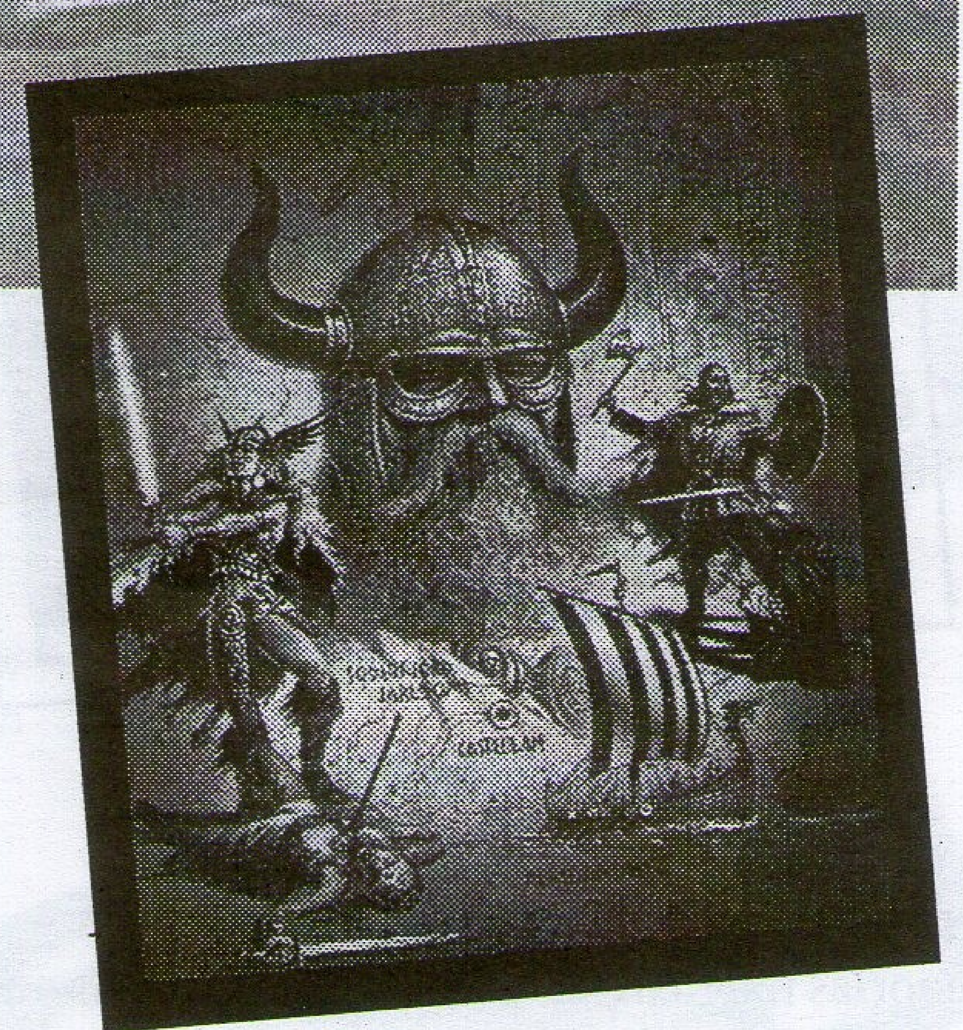
Nivel	Guerrero	Paladín / Guardabosques	Tirada de Dados de Golpe (dados de 10 lados - d10)
1	0	0	1
2	2 000	2 250	2
3	4 000	4 500	3
4	8 000	9 000	4
5	16 000	18 000	5
6	32 000	36 000	6
7	64 000	75 000	7
8	125 000	150 000	8
9	250 000	300 000	9
10	500 000	600 000	9 + 3
11	750 000	900 000	9 + 6
12	1 000 000	1 200 000	9 + 9
13	1 250 000	1 500 000	9 + 12
14	1 500 000	1 800 000	9 + 15
15	1 750 000	2 100 000	9 + 18
16	2 000 000	2 400 000	9 + 21
17	2 250 000	2 700 000	9 + 24
18	2 500 000	3 000 000	9 + 27
19	2 750 000	3 300 000	9 + 30
20	3 000 000	3 600 000	9 + 33

Lidiando por sobrevivir

El grupo de los luchadores es muy popular porque estos se especializan en el uso de cualquier tipo de armas, así como llevar armadura si lo desean. Su desventaja radica en que están restringidos en la selección de conjuros y artículos mágicos. Se clasifican en tres rubros: guerreros, paladines y guardabosques.

El guerrero es un experto en armas, y puede serlo también en táctica y estrategia (todo depende de su capacidad neuronal). Podemos encontrar guerreros antológicos tanto en la realidad (Alejandro Magno, El Cid) como en la ficción (Hércules, Sigfrido, Simbad). Se le exige un mínimo puntaje de 9 en Fuerza. Los guerreros pueden ser de cualquier raza, así como ser parte del alineamiento que deseen (o sea, ser buenos, malos, legales, caóticos, o neutrales). Son los únicos personajes con la potestad de especializarse en un arma de manera excepcional. Cuando un guerrero alcanza el Nivel 9 (considerando un máximo básico de 20 Niveles) se convierte en Señor y puede tener a su mando a hombres de armas, los cuales serán leales en tanto sean bien tratados y remunerados. Para atraerlos bajo su dominio, el guerrero debe poseer un castillo o fortaleza, así como tierras de cultivo en buen número. También atrae a una guardia de élite, conformada generalmente por mercenarios con gran lealtad. Tanto los elementos mágicos, tropas, seguidores como las guardias de élite pueden elegirse al azar.

El paladín, por su parte, es noble, valiente, idealista y heroico. Ejemplos de paladines son Sir Lancelot o Roldán. Sin embargo, ser un paladín constituye exigencias muchas veces difíciles de lograr. Sus puntuaciones mínimas de habilidad son 9 en Constitución, 12 de Fuerza, 13 de Sabiduría y 17 de Carisma, siendo estos dos últimos requisitos indispensables para el paladín. Su alineamiento debe ser legal bueno a perpetuidad y sólo puede ser humano. Si comete un acto malvado, dependerá de si lo hizo a sabiendas o involuntariamente para que pierda irrevocablemente su estatus de paladín o lo recupere purgando sus culpas.



Los beneficios especiales del paladín son: detectar intentos malvados, inmunidad a enfermedades, curación de males, estar protegido por un aura individual, usar una espada sagrada, ahuyentar demonios y muertos vivientes, llamar a su montura de guerra a partir del Nivel 4 (no necesariamente un caballo), y lanzar conjuros de sacerdote desde el Nivel 9. Sus limitaciones consisten en no retener jamás riqueza, pagar diezmos a la institución a la que sirva, y sólo emplear escuderos legales buenos. Sin duda, el paladín es un ser noble a toda prueba, pero conservar este linaje puede resultar complicado para jugadores inescrupulosos.

TABLA 6: CARISMA

Puntuación de habilidad	Número máximo de servidores	Lealtad básica	Ajuste de reacción
2	1	-7	-6
3	1	-6	-5
4	1	-5	-4
5	2	-4	-3
6	2	-3	-2
7	3	-2	-1
8	3	-1	0
9	4	0	0
10	4	0	0
11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7
19	20	+10	+8

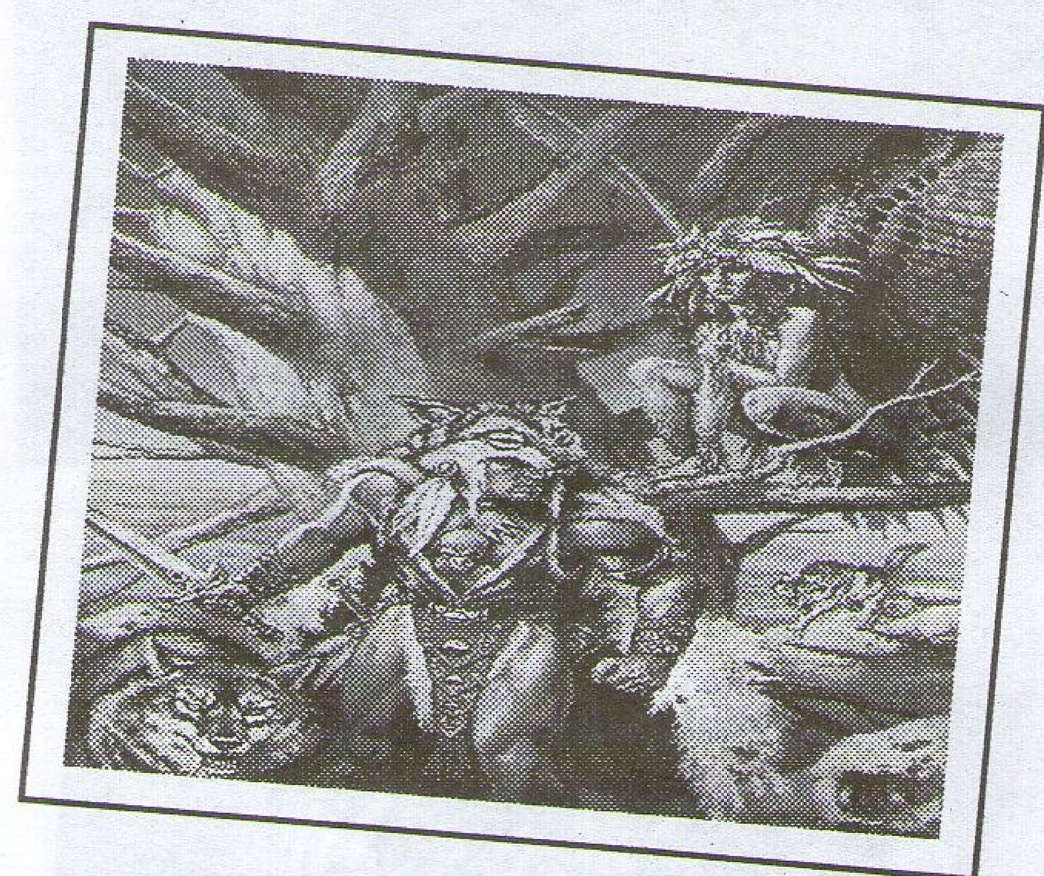
El guardabosques es un cazador vigoroso e sagaz, y sus puntuaciones mínimas son 13 en Fuerza, 13 en Destreza, 14 en Constitución y 14 en Sabiduría. Es siempre bueno aún cuando puede ser legal, neutral o caótico. Es ante todo hábil, escurridizo y protector de su comunidad. Tiene influencia sobre los animales, sean domesticados o no. Puede aprender ciertos conjuros sacerdotales desde el Nivel 8, y poseen propiedades, mas no seguidores especiales. No obstante, desde el Nivel 10, atrae criaturas del bosque, como osos, halcones o duendes. Así como el paladín, el guardabosques debe tener un alineamiento bueno, y una acción pérfida siempre es castigada. Es solitario, nómada y sumamente altruista.

TABLA 20: NIVELES DE EXPERIENCIA, HECHICERO

Nivel	Mago / Especialista	Dados de Golpe (d4)
1	0	1
2	2 500	2
3	5 000	3
4	10 000	4
5	20 000	5
6	40 000	6
7	60 000	7
8	90 000	8
9	135 000	9
10	250 000	10

TABLA 21: PROGRESION DE CONJURO, HECHICERO

Nivel del Hechicero	Nivel de conjuro 1	2	3	4	5
1	1				
2	2				
3	2	1			
4	3	2			
5	4	2	1		
6	4	2	2		
7	4	3	2	1	
8	4	3	3	2	
9	4	3	3	2	1
10	4	4	3	2	2



Tú me hiciste brujería
Los hechiceros son eruditos en conjuros y teorías mágicas. Es cierto que son malos guerreros, pero compensan sus escasos conocimientos de las armas con el dominio de energías místicas y sobrenaturales. A decir verdad, sus armas son los conjuros. Hacia el Nivel 9 el hechicero puede escribir pergaminos mágicos y elaborar pócimas. La inteligencia es su requisito primario, por lo que debe obtener un mínimo de 9 en esta habilidad. Se educa por su cuenta y debe hallar sus fuentes de conocimiento (bibliotecas, libros, pergaminos) solo, aun cuando puede tener un maestro. Igualmente, posee un libro de conjuros, que constituye su pertenencia más apreciada. Este contiene las complejas instrucciones para lanzar un conjuro, y para esto el hechicero debe memorizar su fórmula arcana. Una vez lanzado, el hechicero lo olvida. Del mismo modo, una vez aprendido un conjuro no puede olvidarse hasta su uso. Para volver a memorizar hechizos, debe descansar como mínimo ocho horas.

Inicialmente, el hechicero tiene una capacidad limitada para retener conjuros en su mente. También hay que tomar en cuenta que hay conjuros más exigentes que otros. Con los puntos de experiencia que adquiere, el hechicero expande su talento y su capacidad para memorizar conjuros. Siempre necesita refrescar sus poderes leyendo su material archivado. Además, otro poder importante del hechicero es su habilidad para buscar nuevos conjuros y construir objetos mágicos, pero es difícil, costoso y requiere tiempo. Los hechiceros con propiedades no obtienen beneficios especiales, como poseer una guardia de élite. Su prestigio no atrae a muchos seguidores.

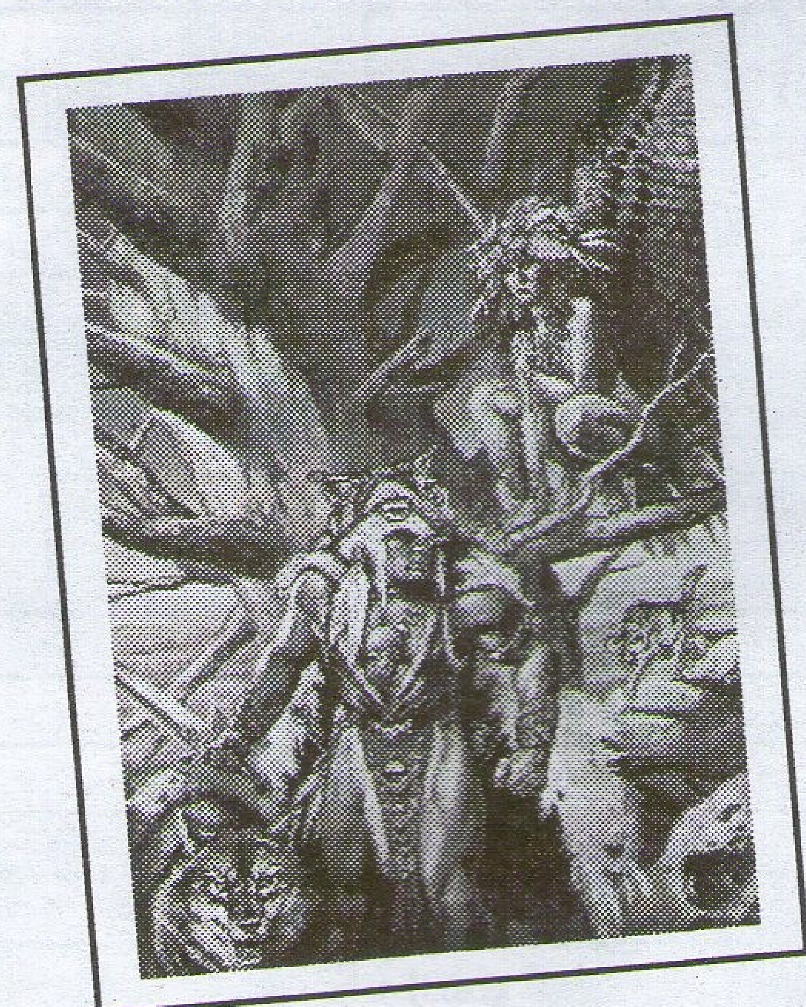
El mago es la categoría más versátil de hechicero (sólo recuerden al poderoso Merlín o a la mitológica Medea). No necesita especializarse en ninguna escuela de magia si lo desea, lo que puede ser ventajoso o no, porque si bien hace frente a muchas situaciones riesgosas con una gran variedad de conjuros, se ve limitado frente a los especialistas. Estos pueden, por su parte, perfeccionarse en uno de los nueve distintos tipos de conjuros, pertenecientes a las escuelas de magia.

Las escuelas de magia no implican un lugar donde el mago estudia, sino que identifican una disciplina mágica. Estas nueve escuelas son: Abjuración, Alteración, Conjuración/Llamada, Encantamiento/Hechizo, Adivinación Mayor, Ilusión, Invocación/Evocación, Necromancia y Adivinación Menor. Todas ellas son Escuelas Mayores, excepto la Adivinación Menor, porque sus conjuros corresponden al Nivel 4 o menor, en tanto las demás escuelas pertenecen a todos los Niveles. Los especialistas requieren de un puntaje mínimo en otra habilidad además de la Inteligencia. En cuanto a razas, se les permite ser humanos, elfos o semielfos (los gnomos sólo pueden ser ilusionistas).

Sirviendo a las deidades
El sacerdote es un intermediario entre su comunidad y el Dios al que sirve. Sus poderes básicos son la habilidad de lanzar conjuros, la fuerza del brazo para defender sus creencias, y unas facultades especiales otorgadas por su deidad. Está entrenado para usar las armas, aunque no son tan fieros como los luchadores. Sus conjuros son pocos, pero muy poderosos. Su requisito primario es la Sabiduría, y ciertos conjuros sólo son accesibles a una Sabiduría de 17, 18 o más puntos.

Los conjuros sacerdotales se dividen en 16 esferas de influencia: Adivinación, Animal, Astral, Clima, Combate, Creación, Curadora, Elemental, Guardiana, Hechizo, Llamada, Necromántica, Protección, Sol, Total y Vegetal. Ningún sacerdote puede lanzar conjuros de todas las esferas de influencia, estas esferas son determinadas por la deidad.

El clérigo es el tipo más común de sacerdote. Puede seguir a cualquier religión y es en general bueno, mas debe tener un alineamiento aceptable para su orden. Es un buen soldado y usa cualquier tipo de armadura o escudo. Utiliza generalmente armas romas para golpear, así como objetos mágicos permitidos por su religión. Su arma principal son los conjuros que ayuden a amparar y fortalecer a aquellos bajo su tutela. Tiene un acceso mayor a todas las esferas de influencia, excepto la Vegetal, Animal, Clima y Elemental. Se le concede poder sobre los muertos vivientes, y puede atraer creyentes a partir del Nivel 8, así como establecer una fortaleza religiosa oficialmente desde el Nivel 9.



Existen también los sacerdotes de mitologías específicas, los cuales deben definirse en cinco categorías: exigencias (sus puntuaciones de habilidad deben corresponder con sus características), armas permitidas (de acuerdo a la esfera de influencia), conjuros permitidos (relacionados con la esfera de influencia y la mitología a la que sirven), poderes adjudicados (determinados por el *Dungeon Master* DM), y carácter distintivo (según sus dogmas y creencias). Un ejemplo de este arquetipo es el druida, un sacerdote de la naturaleza. Debe ser humano o semielfo, no puede usar armaduras metálicas, domina lenguajes secretos, identifica la flora y fauna, es inmune a conjuros de encantamiento y cambia de forma a un reptil, pájaro o mamífero desde el Nivel . Este personaje es oficialmente druida desde el Nivel 12, alcanza el rango de Gran Druida desde el Nivel 15, y sólo una persona en todo un mundo puede acceder a dicho título en un momento determinado.



Timadores S.A.

La profesión de bribón no es precisamente la más honrada de todas, pero tampoco tiene que ser la más vergonzosa. El bribón se caracteriza por vivir día a día, haciendo el menor trajín posible y haciendo que los demás hagan el esfuerzo por él. No tiene buena reputación, aunque no sea malvado ni cruel. Se le permite usar una vasta cantidad de artículos mágicos, armas y armaduras. Sus habilidades especiales consisten en comprender idiomas raros, ser escurridizo y estar atento a detalles imperceptibles para la mayoría, y hacer gran cantidad de trucos con las manos, como vaciar bolsillos.

El ladrón es la categoría estándar de los bribones, y su requisito primario es la Destreza (9 puntos). Puede ser parte de cualquier alineamiento, excepto el legal bueno (comúnmente es parcialmente neutral). Tiene una limitada selección de armas, ya que mayormente se dedica a robar con recursos ingeniosos. Es perito en sustraer dinero, abrir cerraduras, hallar o retirar trampas, moverse en silencio, ocultarse en las sombras, detectar ruidos, escalar paredes, leer lenguajes, apuñalar por la espalda, comunicarse con otros *colegas* por medio de la jerga entre ladrones, y usar pergaminos mágicos y clericales.



Puede atraer seguidores hacia el Nivel 10, con los que regirá celosamente su territorio.

El bardo es una categoría opcional de bribón, cuyas habilidades primarias son la Destreza, Inteligencia y Carisma, puesto que se abre camino con encanto e ingenio. Debe ser siempre parcialmente neutral. Puede usar cualquier arma o armadura, mas no escudo. Se le otorga el calificativo de *bueno para todo, maestro en nada,* lo cual indica su magnífica versatilidad. Es excelente trovador o cantante, y domina ciertos conjuros a través de la buena suerte y el azar. Su principal fuerza reside en su trato diplomático con los demás, para sacar de ellos el mayor provecho posible.

Antes de finalizar, nos remitiremos a dos tipos de personajes especiales: los de categoría múltiple y dual. Un personaje de categoría múltiple avanza niveles en dos o tres categorías en forma simultánea. Las combinaciones de categorías varían según la raza (cualquiera menos humana). Lo más usual es ser Guerrero/Ladrón. El personaje puede usar las habilidades de sus categorías a la vez, con pocas restricciones.

Por otro lado, un personaje de categoría dual es uno que empieza con una sola categoría, avanza hasta cierto nivel, luego cambia a una segunda categoría y empieza el proceso de nuevo. El personaje retiene las habilidades de la primera categoría, pero no los puntos de experiencia ganados. Sólo los humanos pueden poseer categoría dual, y debe conseguir, tanto 15 o más puntos en los requisitos primarios de su primera categoría, como 17 o más en las habilidades de la segunda categoría a la que accede.

Como vemos, el mundo de AD&D brinda una amplia variedad de opciones para crear los personajes más originales que se te puedan ocurrir. Si eres principiante, sería mejor que aún no te enredes con un personaje de categoría múltiple o dual: combinar habilidades podría resultar algo engorroso. No obstante, recuerda un principio básico: es necesario que obtengas el puntaje mínimo de habilidad de acuerdo a la categoría que escojas. Que la suerte te acompañe en tu encuentro con el azar.

Nathalie Delgado

TABLA 23: NIVELES DE EXPERIENCIA, SACERDOTE

Nivel	Clérigo	Druida	Dados de Golpe (d8)
1	0	0	1
2	1 500	2 000	2
3	3 000	4 000	3
4	6 000	7 500	4
5	13 000	12 500	5
6	27 500	20 000	6
7	55 000	35 000	7
8	110 000	60 000	8
9	225 000	90 000	9
10	450 000	125 000	9 + 2

TABLA 24: PROGRESION DE CONJUROS, SACERDOTE

Nivel de Sacerdote	Nivel de Conjuro 1	2	3	4	5
1	1				
2	2				
3	2	1			
4	3	2			
5	3	3	1		
6	3	3	2		
7	3	3	2	1	
8	3	3	3	2	
9	4	4	3	2	1
10	4	4	3	3	2





Makenai (Nunca me rindo)
Primer tema de apertura de la serie Sailor Moon Sailor Stars

KANASHIMIGA IMA Sailor smile
KISEKIO OKOSUNO Sailor wing
DAREDATTE KAGAYAKU
HOSHIO MOTSU

MAKENAI! ASHITA E Sailor yell
ZETTAI! TSUKAMAERU Sailor
Star
KONO CHIKAI TODOKE
GINGAMADE

ANATAGA KIETA
SONOTOKIKARA
SAGASHITSUZUKERU
TABIGA HAJIMATTA
KIBANDA CHIZUNIWA stencil
NO TENSHI NO E
YUBISASU SAKIHA dark NA
colosseum GA MATTERU
FURUERU MUNENIWA
ANOHINO HIMITSUNO kiss
DONNANI TSURAI (SHUKUMEI)sagame DEMO
OITSUZUKERU KARA

KOUKAI WA SHINAI Sailor eyes
ANATANI TSUITEKU Sailor wind
KONO UTAWA HOSHINO MICHISHIRUBE

MAKENAI! ASHITA E Sailor yell
ZETTAI! TSUKAMAERU Sailor Star
TENSHINO HANEDE TOBITATSUNO

HITORIDE HASHIRU MISHIRANU MICHI
YATTO TADORITSUITA KONO TORIDENI
NO SOKO ANATAGA NOKOSHITE ITTA
SHIRENNO HOSHI NO HITOKAKERA SAA
JUMON'O TONAEYOU
KOREWA FUTARINO miracle NA SYUKUMEI
(sayame)
KAKOMO MIRAIMO TOBIKOETE OITSUITE
MISERU

KURUSHISAGA IMA Sailor eyes
KISEKIO OKOSUNO Sailor wing
DAREDATTE UNMEINO HOSHIO MOTSU

MAKENAI! ASHITA E Sailor yell
ZETTAI! TSUKAMAERU Sailor Star
KONO CHIKAI TODOKE GINGAMADE

KOOKAI WA SHINAI Sailor Eyes
ANATA NI TSUITE KU Sailor Wind
KONO UTA WA HOSHI NO MICHI SHIRUBE

MAKENAI! ASHITA E Sailor Air
ZETTAI! MITSUKERU YO! Sailor Star
TENSHI NO HANE DE TOBITATSU NO.

La pena ahora crea *(Sailor smile)*
un milagro. *(Sailor wing)*
Todo el mundo posee su buena estrella.

¡Nunca me rendiré! Hacia el mañana, *¡Sailor Yell!*
Debo atraparla, *¡Sailor star!*
Hagan que este juramento alcance la galaxia.

Cuando desapareciste,
comenzó la jornada en tu búsqueda.
El amarillento mapa vislumbra la forma
de un ángel.
Un oscuro coliseo espera en donde
apunta mi dedo.
Nuestro beso secreto, de aquel día, reposa en mi tímido corazón.
No importa lo severo que sea el destino,
debo ir por él,
nunca me lamento. *(Sailor eyes)*
Debo ir por ti, *(Sailor wind)*
esta canción es un camino para las estrellas.

¡Nunca me rindo! Hacia el mañana, ¡SailorYell!
Debo atraparla, ¡Sailor star!
Volaré usando las alas de un ángel.

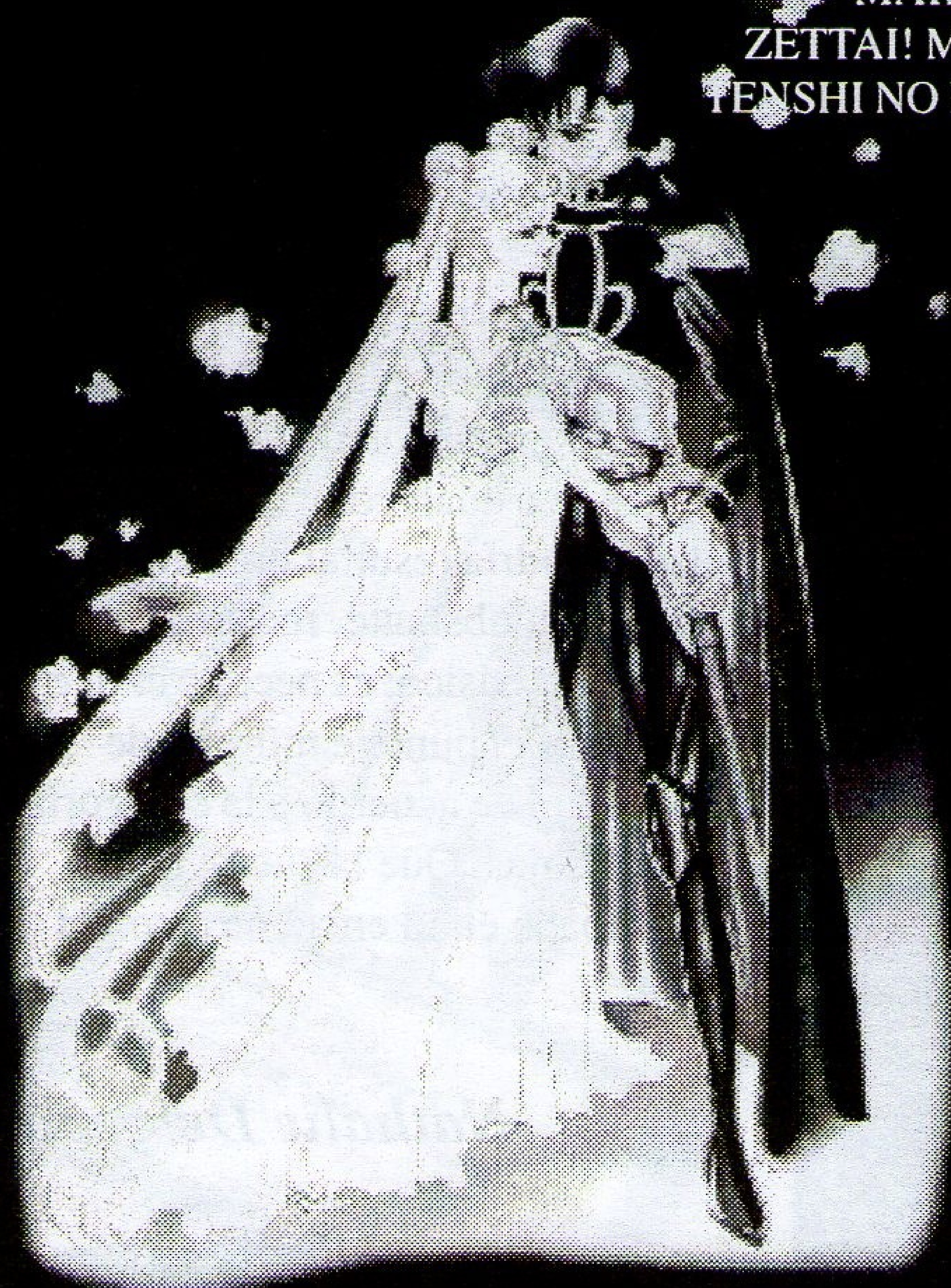
Yo misma dirijo un camino desconocido
hacia esta fortaleza, donde he llegado con la distancia.
Dejaste la base de un frasco
y el fragmento de una estrella en proceso ¡Lancemos un conjuro!
Este es nuestro milagroso destino.
Debo seguir, cruzar por encima
del pasado y del futuro.

Ahora la dificultad *(Sailor eyes)*
prevé un milagro *(Sailor wing).*
Todo el mundo posee su estrella del destino.

¡Nunca me rindo! Hacia el mañana, *¡SailorYell!*
Debo atraparla, *¡Sailor star!*
Hagan que este juramento alcance la galaxia.

Ahora la dificultad *(Sailor eyes)*
prevé un milagro *(Sailor wing).*
Todo el mundo posee su estrella del destino.

¡Nunca me rindo! Hacia el mañana, ¡SailorYell!
Debo atraparla, ¡Sailor star!
Volaré usando las alas de un ángel.

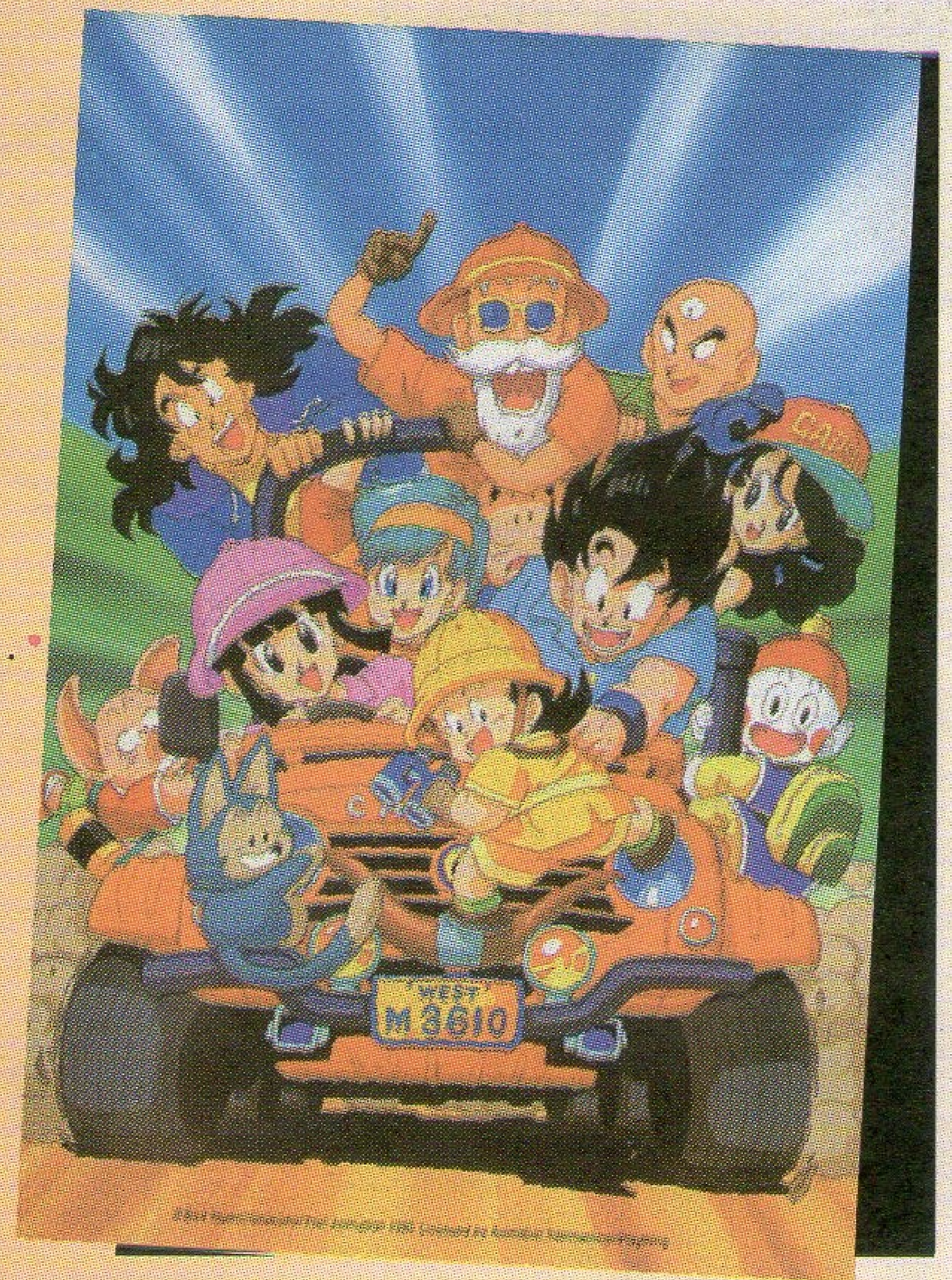






***Chequéenlo** (con tilde en la e, Fernandito)...*



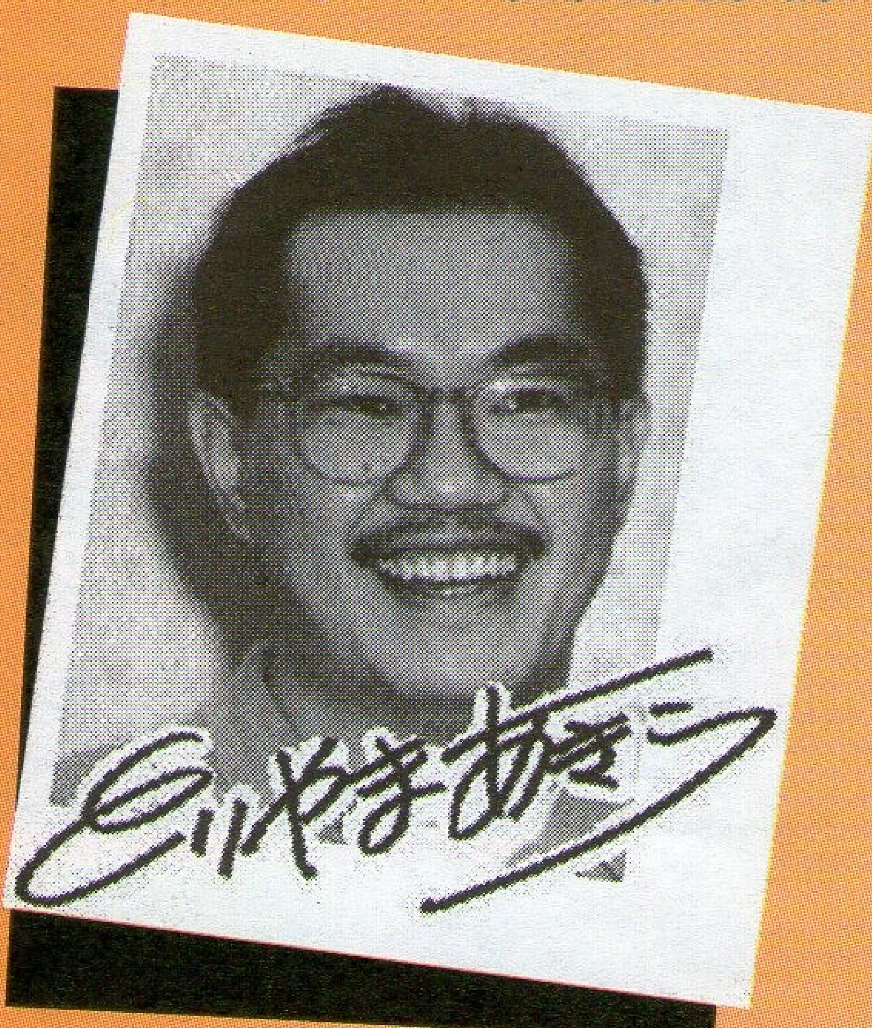


HASTA LA ULTIMA GOTA

El desmesurado éxito de Dragon Ball *es harto conocido por todos. Las aventuras, combates y humor de sus personajes calaron hondo en una legión de aficionados que crecía junto a ellos. Su consumada ascensión a la fama mundial se vio acrecentada por el anime, donde la segunda parte de esta gran saga titulada* Dragon Ball Z *generó trece películas. Dichos filmes constituyen historias paralelas, a diferencia de los dos especiales de televisión que encajan perfectamente en la línea argumental. En esta ocasión les presentamos una reseña de cada una de las películas, acompañada de una critica y, en algunos casos, un análisis de la misma.*

Akira Toriyama: Adiós, Gokú... ¿Y ahora qué?

Quien no conozca este nombre que tire el primer manga. Sería imperdonable para cualquier *otaku* no conocer al genial creador de Dragon Ball, convertido en uno de los *mangakas* (dibujante de mangas) más célebres de Japón, su talento ha cruzado casi todas las fronteras y se ha ganado un merecido lugar en los corazones de quienes seguimos con entusiasmo las aventuras del simpático Son Gokú.



Akira Toriyama nació el 10 de abril de 1955 en la prefectura de Aichi, Nagoya. En 1974, luego de graduarse en la Escuela Superior de su localidad, tuvo una corta experiencia como diseñador publicitario. Sin embargo, para fortuna nuestra, decidió incursionar en el manga y así probó suerte en las distintas editoriales.

A finales de 1978 logró publicar *Wonder Island,* una historia corta que se convirtió en su primer trabajo profesional, a través del conocido *Shonen Jump.* En poco tiempo supo adaptarse a este *alternativo medio impreso* y en enero de 1980 batió todas las marcas de ventas históricas con su primer gran lauro *Dr. Slump,* el mismo que lo llevaría a la fama. El éxito fue tal que tan sólo cinco semanas después de haber salido a la venta, ya se prepa-

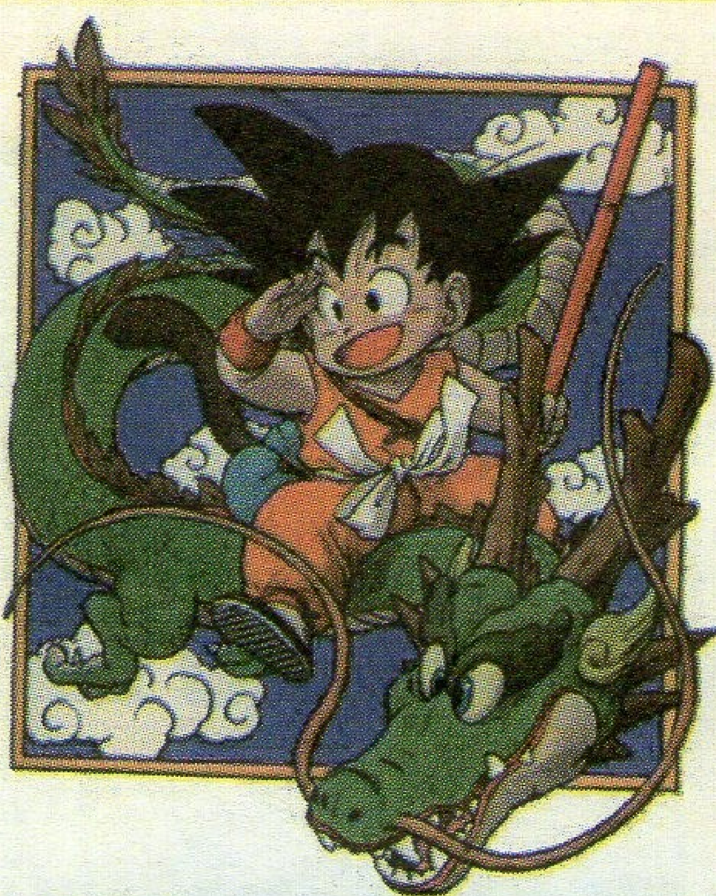


raban los dibujos animados. Es más, los cinco primeros *tankoubán* (tomos recopilatorios) vendieron 15 millones de ejemplares en dos años. Esta es una comedia donde se narran las disparatadas historias de *Arale-chan,* una androide con la forma de una niña gordita, inventada por el profesor Senbei. El contexto se desarrolla en la Villa Pingüino y los personajes secundarios son cada cual más hilarantes ya que la línea argumental colinda en lo absurdo.

Antes y durante la etapa de Dr. Slump, Toriyama realizó un sin fin de historias autoconclusivas de unas 30 a 40 páginas, como: *Mr. Ho, Escape, Dragon Boy,* entre otras. Todas ellas pueden encontrarse recopiladas en dos volúmenes titulados *AkiraToriyama Maru Sakugekiyo.* Como dato curioso cabe mencionar que en *Dragon Boy* se nos presenta a un niño aventurero acompañado de una chica y de un dragón mágico... premisas que serían retomadas para una futura publicación *ligeramente* más larga (¿adivinan cuál?).

Indudablemente, las puertas de la fama se abrieron para este nuevo mangaka, pero no será hasta diciembre de 1984, que aparecería su más célebre obra: Dragon Ball, en el Shonen Jump semanal número 51. A partir de ahí su consagración se convertía en definitiva.

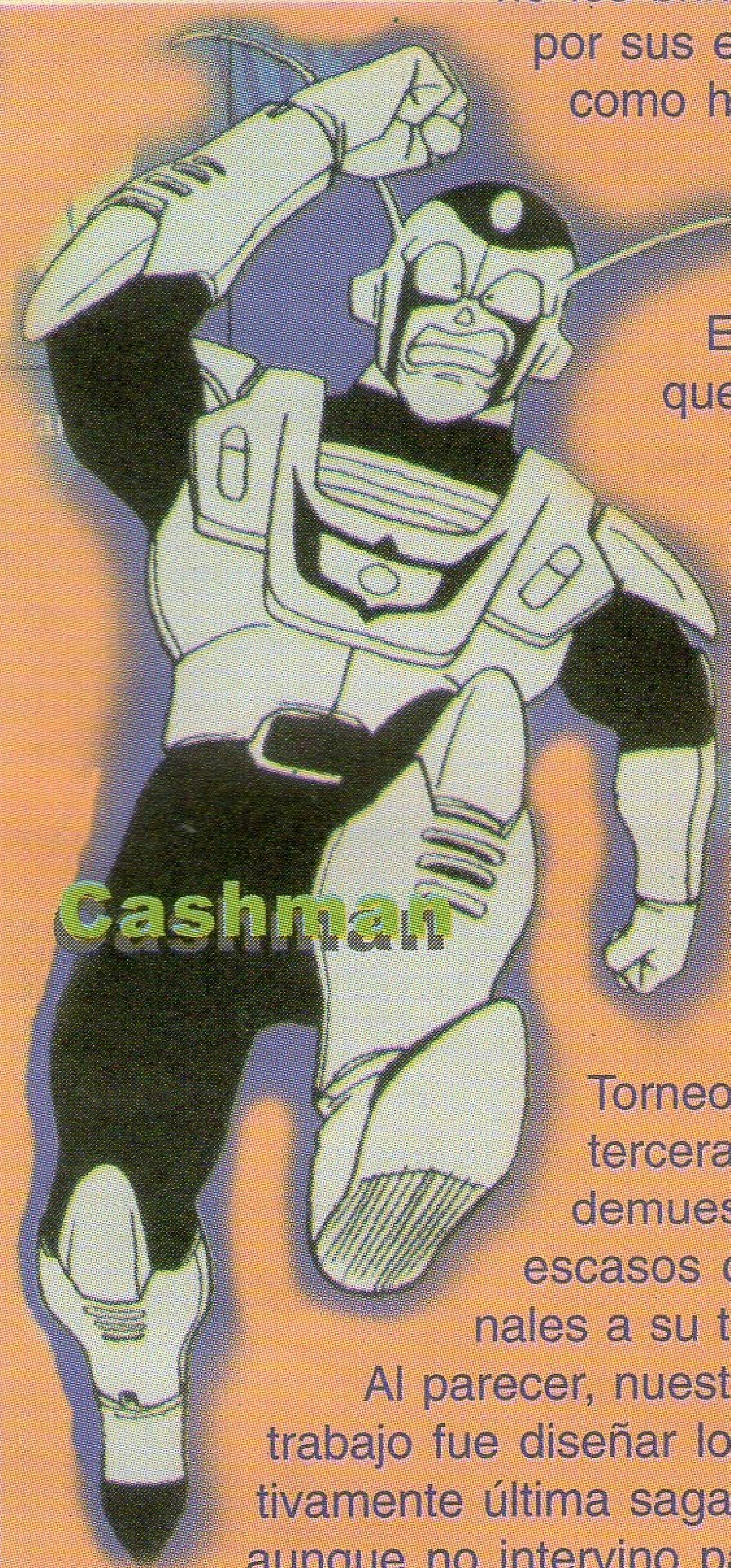



Portada del primer tomo de Dragonball

La respuesta no se hizo esperar y las aventuras de Son Gokú cautivaron al país del sol naciente. La creciente popularidad motivó su casi inmediata adaptación al anime, además del obligado mercadería asociada (muñecos, agendas, tarjetas coleccionables, polos, afiches, etcétera...) que llegó a límites sorprendentes. Incluso, hoy en día, puede encontrarse a la venta cosas tales como las esferas del dragón, el radar, la armadura de Vegeta, la ropa de Gokú y un largo etcétera (ojo que todo lo mencionado es de tamaño natural, ¿se imaginan salir a la calle a la usanza *saiya* con el radar en mano en busca de Shenron?)

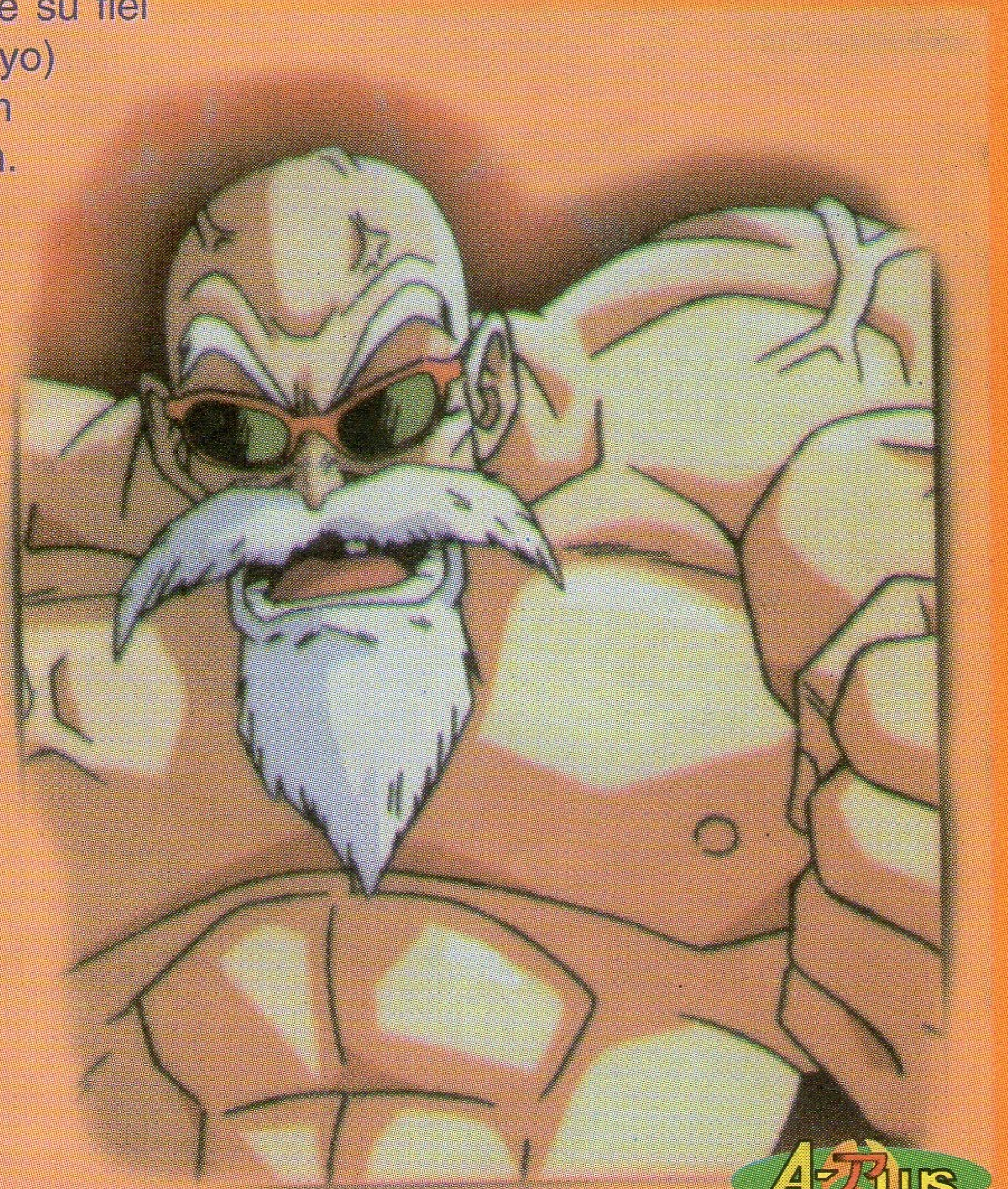
Lo que Toriyama pensó al principio sería una historia corta de 34 episodios basados en el mito del *Rey Mono* (de la leyenda china de *Saiyuki)* se convirtió en todo un fenómeno y así las aventuras del carismático Gokú se alargaron indefinidamente, hasta ser recopilada en 42 tankoubán que encierran poco más de diez años de trabajo, donde las batallas destructivas contra enemigos, cada cual más poderoso, finalizaron en 1995.

Durante todo ese tiempo el *papá de Gokú* probó fortuna en un terreno totalmente ajeno al suyo: los videojuegos, creando los personajes de *Dragon Quest* y *Chrono Trigger.* También publicó varias historias, entre las que destacan: *Dub & Peter, Cashman, Go! Go! Ackman!, Lady Red* y muchas más, pero todas con mayor o menor éxito pues tuvieron la mala suerte de crecer a la sombra de Dragon Ball, lo cual hizo que su creador no les brindara la atención requerida e incluso tuvo que descuidar su obra principal. Pero, presionado por sus editores a no descuidar a Gokú y compañía, se vio obligado a terminar la mayoría de ellas como historias cortas en la revista de videojuegos *V Jump.*



Aunque parezca inconcebible, fue el mismísimo Toriyama quien hastiado de los mismos personajes decidió acabar con la mítica serie que lo encumbró a la cima del manga, junto a autores de talla como Go Nagai, Masamune Shirow o el legendario Osamu Tezuka. El imaginativo autor ya no podía más, pues sufría de tan alto grado de estrés que por mucho que le rogaran u obligaran, no continuaría con Dragon Ball.

En una carta publicada por el Shonen Jump, el mangaka explicó los motivos que lo harían abandonar su obra magna y se despidió de su fiel público. Sin embargo, muchos (me incluyo) se resistían a la idea del fin y albergaban esperanzas de una posible continuación. Después de todo, el final de la saga oficial dejó las puertas abiertas a *algo más* ya que el epílogo nos muestra a todos los personajes 10 años después de la última batalla, contra Majin Boo, y en el 28 Tenkaichi Budokai (Gran Torneo de las Artes Marciales), además de la tercera generación de saiyas: Bra y Pan, quien demuestra se herencia guerrera, a los escasos cuatro años, derrotando en las semifinales a su tío Goten.

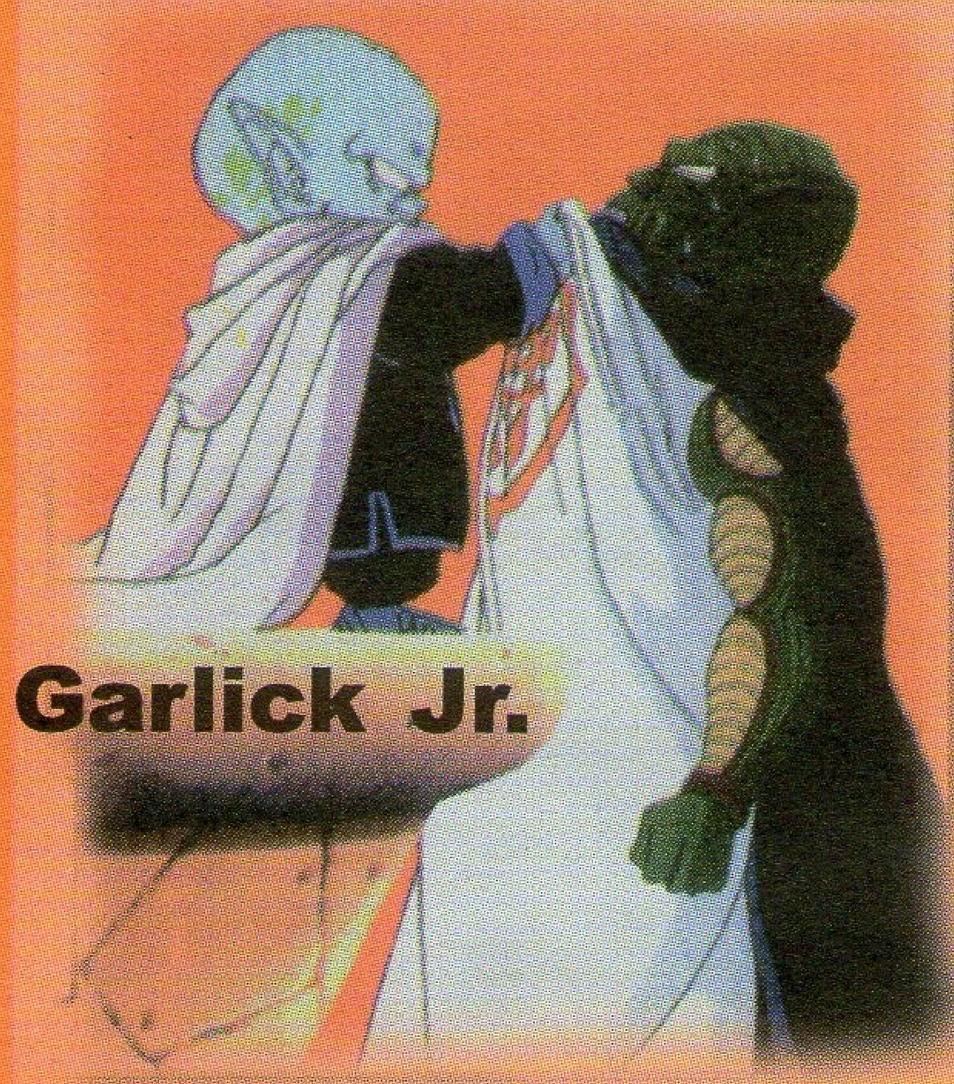


Al parecer, nuestros ruegos fueron escuchados y su último trabajo fue diseñar los nuevos personajes de la tercera y definitivamente última saga de nuestro saiya favorito: *Dragon Ball GT,* aunque no intervino para nada en los guiones (una verdadera lástima). Actualmente se encuentra disfrutando de unas largas vacaciones (además de sus miles y miles de yenes) que según él mismo, le servirán para volver con las pilas bien cargadas dispuesto a brindar nuevos y novedosos proyectos. Esperemos que así sea...

LAS PELICULAS



1. ORA NO GOHAN O KAESE! (¡Devuélvanme a mi Gohan! 15/7/89)



El malvado Garlic Jr. ha llamado al Dragón para pedirle la inmortalidad. Una vez concedido su deseo planea conquistar a la Tierra y hacer que la humanidad entera sufra por la muerte de su padre. En su búsqueda de las esferas, se lleva a Gohan (quien tiene en su gorro la esfera de cuatro estrellas) y decide no matarlo porque percibe una gran energía en el pequeño, la cual podría serle muy útil. Gokú se apresura por salvar a Gohan. Krilin y Piccolo tratan de ayudar a Gokú, pero no logran hacer nada contra Garlic Jr. (quien ha creado un agujero negro). Parece que todos van a ser tragados por el agujero, pero en ese momento Gohan empieza a mostrar su fuerza secreta y derrota a Garlic Jr. Luego de un momento le agradece a su padre por haberle salvado (pues no recuerda lo que pasó) y Gokú decide contárselo cuando sea mayor.

¿Por qué? Simple, por ahora está bien que su hijo lo vea como *héroe* (aunque en todo caso, puede ser desmentido en cualquier momento por Piccolo, para que Gokú no le quite su lugar en el corazoncito de su querido Gohan). Ahora bien, ¿tres tipos no pueden quitarle el gorro a un niño pequeño y tienen que llevárselo con todo y niño? ¿No quedan en ridículo? Un golpazo y listo, pero no pues, si no pueden matarlo porque las películas no pueden interceder con el desarrollo de la serie. Dejando esto de lado, es una película muy recomendable, aunque pudieron hacer algo más por la escena del *despertar* de Gohan (aunque para mí esa fuerza no fue más que el producto de la *resacaza* que tenía el pobre).



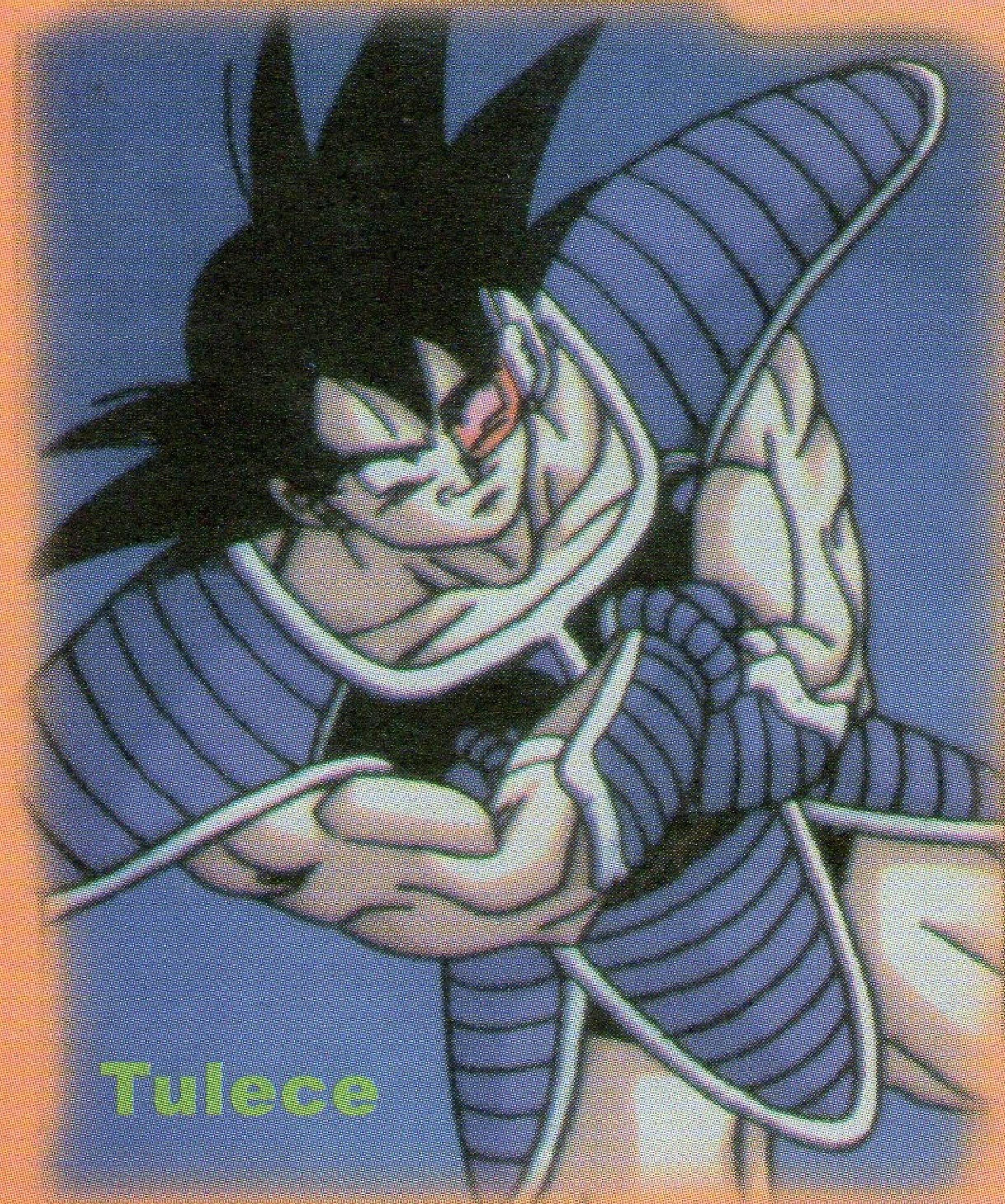
2. KONO YO DE ICHIBAN TSUYOI YATSU (El tipo más fuerte de este mundo 10/03/90))

Esta vez el enemigo no es un extraterrestre súper poderoso o un mutante producto de la biotecnología. No, nada de eso, se trata de un simple ser humano (qué feo suena eso de "simple"). Bueno, "simple" es un decir puesto que el villano es el cerebro del doctor *Willow,* un brillante científico demente que pretende obtener el cuerpo del humano más fuerte (adivinen quién) para transferirle su cerebro y así crear, según él, el ser perfecto. Sólo que no será tan fácil como se imagina.



La película con el argumento más usado desde *Astroboy*: el típico científico rayado que quiere vengarse del mundo por no haber reconocido su talento. Esta vez la *mente* maligna (literalmente, ya que no es lo único que hay del doctor Willow) contola hasta al mismo Piccolo pero no contaba con la fuerza, aún dormida, en el pequeño Gohan que fue suficiente para liberar a su querido «Piccolo sama» del control. Y es que el niño idolatra al namekiano. No sólo por ser su maestro sino porque llenó un vacío muy importante en su vida ante la ausencia del padre. No sé qué pensar, pero da la impresión de que lo quiere más que al propio Gokú.

Lo más importante es el epílogo, el cual afirma que no importan las amenazas de aquellos que pretenden controlar la Tierra a su antojo, pues siempre habrá personas como Gokú dispuestas a impedirlo ¡Sí, las fuerzas del mal no vencerán jamás! ¡Elevaré mi cosmo hasta el infinito a bordo de mi EVA y con mi espada de filo invertido los castigaré en nombre de la luna!



3. CHIKYUU MARUGOTO CHOUKESSEN (Súper Batalla en el mundo 07/07/90)

En esta película aparece Tulece, otro de los pocos sobrevivientes del planeta Vejita. Pero él no viene solo sino con la decisión de plantar *El Arbol de la Vida* en la Tierra. Este árbol posee la cualidad de absorber toda la energía del planeta en que se planta (en este caso la Tierra) y genera una frutos que hacen invencible a quien los consume (¡Jum!). Al lograr su objetivo se convertirá en el ser más poderoso del sistema (para variar).



Definitivamente el camino fácil nunca conduce a nada (vamos, qué tan difícil puede ser plantar esa cosa y esperar a que madure) y eso nos lo demuestra esta película. Pero francamente bien piña es el condenado Tulece, justo en la Tierra tenía que estar Gokú y la Liga de la Justicia. Lamentablemente el final es bastante común debido al hecho de que no se puede afectar el transcurso de la serie por más bad boy que sea Tulece.

También destaca la actuación de «dragoncito», quien se convierte en el compañero del pequeño Gohan, una mascota inolvidable en el mundo anime.

4.SUPER SAIYAJIN DA SON GOKU (Son Gokú Súper Saiya 19/03/91)



El villano de turno es el rey *Slung,* un namekiano que pretende ser el amo del universo ¿Original, verdad? En un afán expansionista llega a la Tierra para anexar nuestro querido planeta a su vasto territorio. Luego de que su ejército jugara una pichanguita utilizando al pequeño Gohan como pelota, el malo de la película arranca la esfera de cuatro estrellas del gorro perteneciente al joven saiya y manda a los soldados en busca de las restantes. Shenron es invocado por Slung, quien le pide ... la juventud eterna ... ¿Les parece un argumento conocido? En fin, su deseo es concedido y cuando todo parece inevitable, aparece nuestro querido Gokú. El namekiano crece hasta más no poder (¿otra coincidencia?) y la lucha se torna a su favor. Piccolo lo agarra de las antenas, el punto débil de los namekianos (¿?), pero Slung lo atrapa. En una acción desesperada, Piccolo se arranca las orejas y le pide a Gohan que silbe, aunque el oído de los namekianos. Slung no puede soportar tal ruido. Gokú se levanta y acumulando toda la energía que le es posible, literalmente, atraaviesa a su enemigo por el pecho ¿Cómo? ¡Creo que esto ya lo he visto antes!

Filme francamente olvidable. Ideal para pasar el rato pero no más, aunque seas un fan acérrimo (como yo) de Dragon Ball. Con el típico argumento de "seré el dueño del universo, ¡ja,ja, jaaaa!, propio de cualquier película estadounidense de bajo presupuesto, con el clon de Piccolo Daimaoh como villano y con un final reencauchado resulta ser uno de los guiones más flojos que le han dado al pobre Gokú. Ya sé que él no es muy inteligente que digamos (total, tampoco lo es Usagi Tsukino) peroeso no le da derecho a Bandai para que abuse así de uno de los personajes más populares de la historia del anime con el único próposito de enriquecer sus bolsillos aprovechando su enorme popularidad.

Eso sí, nadie podrá negar que Gohan es adorable y su silbido ¡vaya que tiene buen ritmo! (aunque Piccolo no opine lo mismo), mas no su bailecito con el dragoncito...a propósito ¿de dónde salió el bicho ése?

5. TO BIKKIRI NO SAIKYOU TAI SAIKYOU (Los rivales más fuertes)



Cooler, el hermano mayor del recordado Freezer llega a la Tierra junto a sus secuaces con el único propósito de acabar con todos los saiyas del universo y de pasadita vengar la muerte de su hermanito. Mientras Gokú y compañía están de campamento, los malos hacen su aparición y dejan al saiya más maltratado que universitario en marcha de protesta, todo por proteger a su hijo (qué buen padre ¡snif!). Gohan vuela en su dragoncito (otra vez el reptil ése) hacia la torre del gato Karín para que le de algunas senzu. Una vez recuperado Gokú, empieza lo bueno, pero Cooler le explica a nuestro héroe que a diferencia de Freezer él posee una transformación extra y se convierte en algo todavía más feo.

Película de clara tendencia ecológica, todos debemos cuidar el planeta y quién mejor que Gokú como ejemplo. La salvaje deforestación perpetuada por el escuadrón de Cooler y el ver un pajarillo herido despertaron la furia en un Gokú que no está dispuesto a permitir que nada ni nadie (y mucho menos ese feo) acaben con el mundo y le pide a la Tierra que le dé su energía, así pues ésta accede no porque el saiya sea el protagonista de la película, sino lo hace cansada de tanto petróleo derramado, desechos tóxicos, el agujero en el ozono y demás joyitas de la humanidad. Digamos que Cooler pagó pato por todos al recibir de lleno la ira de la Tierra. Cuánto le debe haber pesado no ordenar matar a Gokú cuando era sólo un bebé rumbo a nuestro mundo.

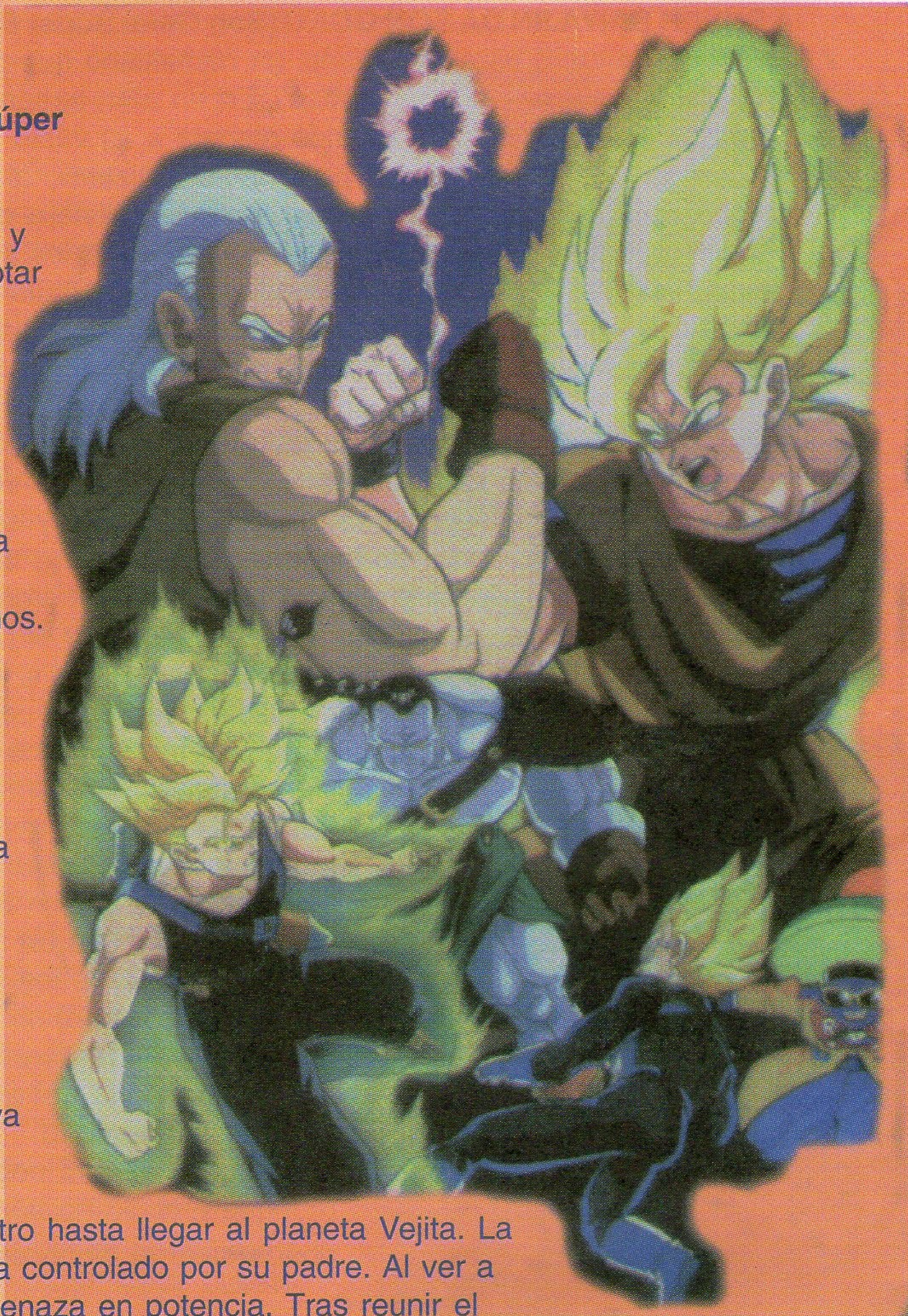
Mención aparte merece la singular familia de Frezeer, en la serie aparece su padre King Cold, en este filme su hermano Cooler ¿Quién seguirá después? ¿su primo, sobrino, cuñado, ahijado, entenado, etc, etc, etc?

6. KEKITOTSU!! 100 OKU POWER NO SENSHITACHI (¡Pelea! Los guerreros con 10 mil millones de poder)

Nuevamente Cooler vuelve a las andadas ¡Hay gente que nunca aprende! Esta vez el hermano de Freezer es un (¿O debería decir son?) ciborg que regresó como parte del planeta Big Test con el fin de apoderarse del planeta de los namekianos. Afortunadamente para los ecológicos seres, Gokú y su mancha llegan de visita.



Sin embargo, Metal Cooler puede regenerarse (así cualquiera), y cuando el saiya da todo por concluidoes salvado en último minuto por Vegeta quien no está dispuesto a que nadie excepto él tenga el placer de acabar con Kakarotto ¿Alquien sabe por qué en lugar de ir con todos en la misma nave se le ocurrió ir aparte?



7. Kyokugen Battle! Sandai Super Sayajin (¡La Súper Batalla! Los Tres Súper Sayanes 11/7/92)

Todo comienza con la muerte del doctor Gero por parte de uno de sus androides (el número 17). Mas el ordenador del doctor sigue funcionando y crea tres nuevos androides, que tienen la misión (por supuesto) de derrotar a Goku. Los androides número 14 y 15 son eliminados por Trunks y Vejita; y el más fuerte, el número 13, es derrotado por Gokú, quien tiene que usar la *fuerza suprema* para eliminarlo.

Una pregunta ¿de dónde saca plata Gokú para mantener el acelerado ritmo de vida que su querida esposa ostenta? Linda se va de *shopping* y de paso comen en un restaurante (seguramente la cuenta haría volar cualquier *Gold Master Card)*. ¿Acaso es una pensión de su querida amiga Bulma, o el papá de Chi Chi le costea el capricho a la niña? En fin...

Ahora bien, eso de la fuerza suprema no me cuadra mucho que digamos. La escena de esos venaditos y *el poder de la naturaleza* muy a lo ecológico. Claro, después de haber creado serios desastres naturales, destrozando grandes cantidades de hielo en el lugar donde están. Y no me vengan con que *con la cantidad de energía no se desheló* (no chicos, no es el *segundo impacto,* es Gokú peleando quien ha deshelado todo, matando a la mitad de la humanidad...). Lo mejor de la película: la escena donde Vejita y Piccolo están sentados en un pedazo de hielo, finalizada la batalla.

8. MOETSUKIRO! NESSEN, RESSEN, CHOUGEKISEN (Las batallas incendiarias 06/03/93)

Repentinamente aparece Paragus pidiéndole a Vejita que regrese a su planeta y que *de paso* destruya al guerrero legendario. Vejita acepta y se va en una nave espacial hacia el planeta de su mismo nombre, junto con Trunks, Krilin, Oolong y el maestro Roshi. Gokú es llamado por Kaioh del Norte, quien le comunica el peligro del Súper Guerrero, siguiéndole el rastro hasta llegar al planeta Vejita. La sorpresa fue que el Súper Guerrero era Broly, el hijo de Paragus, quien era controlado por su padre. Al ver a Gokú, le reconoce y su poder se desencadena, convirtiéndose en una amenaza en potencia. Tras reunir el poder de todos, Gokú logra lanzar un tremendo golpe a Broly que acabó (o por lo menos eso creyeron) con él.

Se podría decir que es la película más interesante de la *trilogía Broly.* Además, nos permite escuchar los grandes dotes de Krilin como cantante (¡por Dios! Un poco de piedad, ¿se alucinan si hubiera estado allí Piccolo?). Bueno, lo que peca de ridículo es la ostentosa llegada de Paragus en su *nave espacial* en medio de un parque y.. ¡Nadie le dio bola! Además, Paragus sólo invita a Vejita y a Trunks (¿por qué tenían que zamparse los acollerados de Kame Senin y su manchita a la nave?). Ahora bien, en este caso la pregunta del millón de dólares es si alguno de ustedes se acuerda quién estaba en la cuna del costado cuando recién había nacido el guerrero legendario. Todo bien si es el padre el único que se acuerda pero ¿acaso Broly tiene tan buena memoria?... bueno, imaginemos que es sólo para hacernos comprender un poco la extraña razón por la que Broly pierde el control ante Gokú (¿o es algo más? Realmente sí, pero no en la forma en que están pensando).

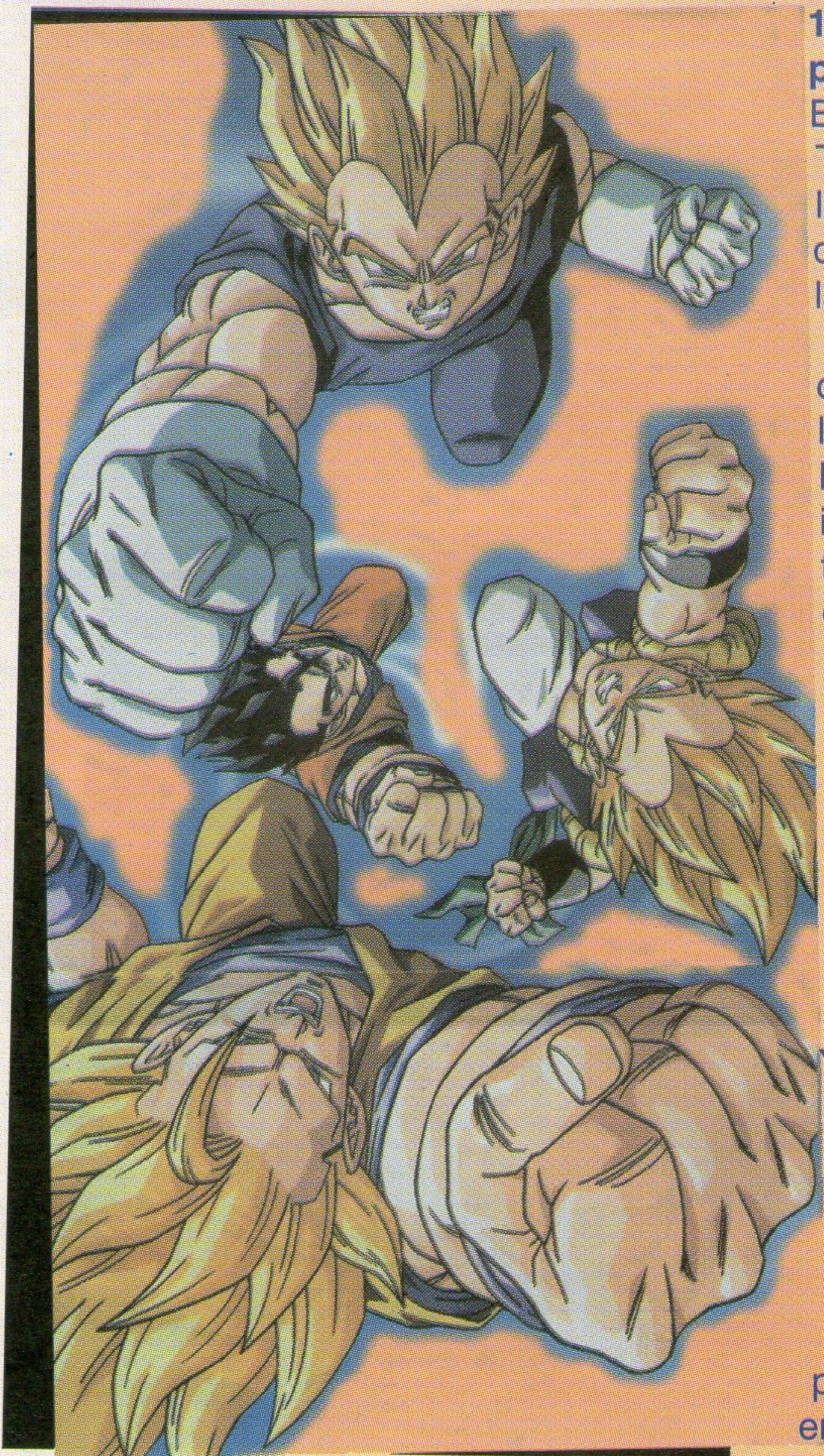
9. GINGA GIRI GIRI!!! BUCHIGGIRI NO SUGOI YATSU (El tipo más fuerte de la galaxia 10/07/93)



Un nuevo torneo de las artes marciales ha empezado, sólo que éste no es como el tradicional «Tenkaichi Budoukai». Los cuatro finalistas resultan ser Trunks, Gohan, Krilin y un luchador de sumo, deben enfrentarse a otros cuatro luchadores de distintas galaxias. Para sorpresa general, los luchadores alienígenas han sido reemplazados por *Boujack* y los suyos, quienes decoran el piso con los *Z senshi* (guerreros Z). El propio villano interviene ante la llegada de Piccolo y Vegeta respectivamente. Todo parece perdido mas la única esperanza del mundo es ... Mr. Satan (¿?).

Uno de los pocos filmes donde Gokú no interviene pues está muerto (para variar). En su lugar observamos a un poderosísimo pero inseguro Gohan y es que a diferencia de Gokú, el joven saiya no posee el espíritu guerrero de su padre; es un saiya por sus cuatro costados ¡qué duda cabe! (si no pregúntenle a Cell) pero ha sido criado en un hogar feliz entre un cerro de libros y una madre excesivamente sobreprotectora. En suma una vida totalmente opuesta a la de Gokú, que si bien no ha afectado por completo su herencia guerrera, la ha modelado hasta acoplarse perfectamente a su vida terrícola.

Otro aspecto es la paternidad de *Vegeta* manifestada a través del amor/orgullo que siente por *Trunks,* aunque no lo demuestre abiertamente, el príncipe de los saiyas adora a su hijo. Los hechos hablan por sí mismos: se levantó sobresaltado justo cuando a kilómetros de distancia Trunks era derribado inconsciente y en el preciso instante en que el viajero del tiempo iba a pasar a mejor vida, llega para salvarlo. Además, ¿qué hacía durmiendo junto a la espada de su heredero? No, no cabe la menor duda, sólo que su orgullo es tan grande como la deuda externa del país y no permite apreciar en toda su magnitud la ternura y afecto que Vegeta posee, después de todo, esas *cursilerías* no van con la realeza.



10. KIKENNA FUTARI! SUPER SENSHI WA NEMURENAI (¡Pareja Peligrosa! No despierten al Súper Guerrero 12/3/94)

El inmenso poder de Broly le permitió sobrevivir en el espacio hasta que llegó a la Tierra y cayó en un lago que más tarde se congelaría. Muchos años después, el llanto de Goten lo hace despertar, creyendo que se trataba de *Kakarotto.* Parece que nada iba poder vencer a Broly, hasta que Gokú, Gohan y Goten se alistan a lanzar un triple «Kame hame ha» (logrando una imagen para póster).

¡¿Qué chico es el mundo, verdad?! De tooodos los planetas de las galaxias conocidas (en el mundo de *Dragon Ball),* Broly justo tenía que caer en la Tierra y, lo peor de todo, que de tooodos los lugares, Son Goten está justo tan cerca de Broly como para que éste lo escuche llorar y, es taaan parecido a su padre que inclusive llora igualito, haciéndole recordar su llanto cuando estaban en el hospital (de esto ya he dado mi punto de vista). Bueno, en fin, ya que está de nuevo despierto, este Súper Guerrero no pierde el tiempo para vengarse de Gokú, ¿es acaso una característica de los guerreros Saiyas más poderosos el ser tontos? ¿Cómo se le ocurre que Gokú va a estar así de chiquito (bueno ya, GT, pero esto es Z) si la última vez que lo vio eran de la misma edad (además, supuestamente se acuerda de cuando estaban en el hospital, recién nacidos. Ay... caso perdido).

11. SUPER SENSHI GEKIHA! KATSUNOWA OREDA (¡El Fin del Súper Guerrero! Yo Prevaleceré! 9/7/94)

Todo comienza con un experimento del Dr. Kori financiado por el millonario Yagger Batta para formar poderosos bio-guerreros. Entre ellos se encontraba un clon de Broly que es activado accidentalmente por Goten y Trunks. Este clon tenía ciertos defectos físicos y esá a punto de provocar un verdadero desastre, sin embargo Krilin, Goten y Trunks tratan de detenerlo.

Esta es la película que debería llamarse *¡No despierten al Súper Guerrero!* Es un insulto lo que le hicieron al pobre nombre (y poder) de Broly. Esta película no debió hacerse. Está bien que eso del Súper Guerrero haya gustado a la gente, pero no es para hacer cualquier basura con tal de poner su nombre nuevamente en el afiche promocional de la película. Definitivamente si te gustó la aparición de Broly en las películas, no veas ésta para que no te decepciones, *no pasa nada.* Eso de la *masa* (por llamarle de alguna manera) medio morada... bueno, parece que los productores vieron muchas veces *Los últimos días de Pompeya.* Además, justito hacen el experimento en una isla, logrando a parte de un final *espectacular,* alejarse de las críticas anti-clonación (¡Ven! Yo sabía que ya habían clones y que están viviendo entre nosotros).

12. FUKKATSU NO FUSION! GOKU TO VEJITA (¡La Fusión de la Resurrección! Gokú y Vejita 4/3/95)

Después de un pequeño descuido por parte de un trabajador del *Otro Mundo,* los espíritus toman al incauto (convirtiéndolo en una especie de *bebé gigante* llamado Janenba) y de paso vuelven al mundo de los vivos. Para derrotar a Janenba, es necesario que Gokú convenza a Vejita de fusionarse con él, pues solos no son nada contra la amenaza. Vejita acepta y la primera vez no pasa nada (se fusionan y se convierten en Vekú). Después de media hora, logran volver a fusionarse. Esta vez lo hacen bien (convirtiéndose en Gojita) pero ¿será suficiente? Tatatatán...



¿Qué hace un chiquillo irresponsable vigilando una máquina tan importante como ésa? Bien hecho que los espíritus se hayan apoderado de su cuerpo, lo malo es que al derrotar a Janenba no le hacen el menor daño al cuerpo del verdadero causante de este desastre. Algunos sí que tienen suerte.

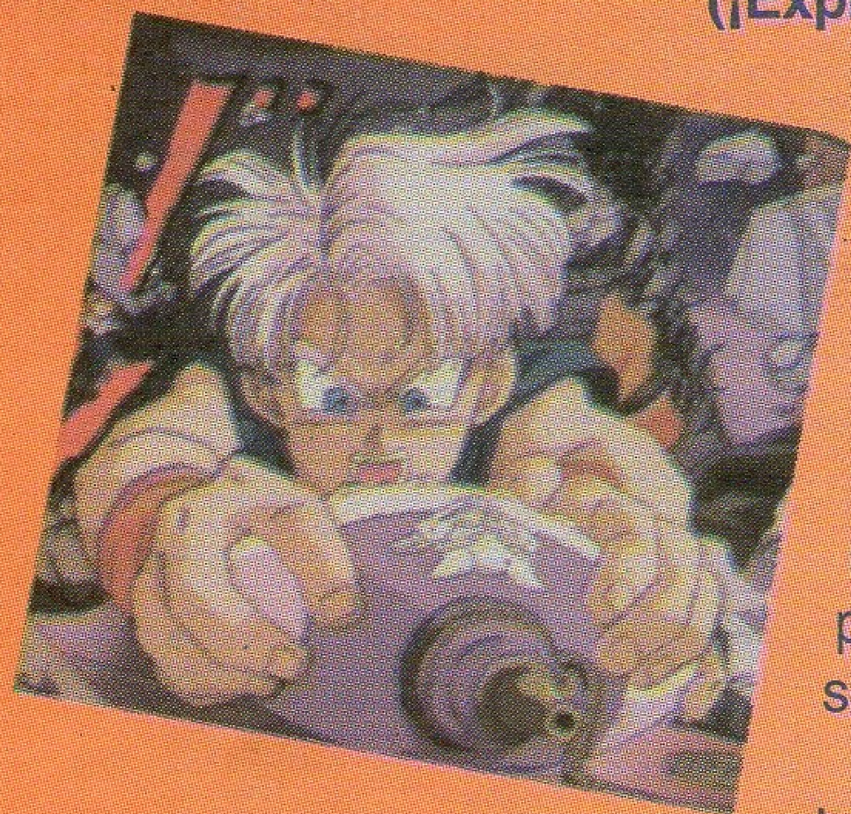
Hay cosas que son demasiado... los espíritus vuelven al mundo de los vivos, pero ¿los caballeros con caballo incluido y los ejércitos con tanques? No pues, no me vengan.

Entrando a eso de las fusiones, ¡me llega! ¿Por qué cuando la fusión sale mal se llama Vekú? (o sea primero Vejita y después Gokú) y claaaro, cuando sale bien se llama Gojita (por supuesto que primero Gokú y luego Vejita). Y lo mismo pasa con sus hijos ¿por qué se llama Gotenks? (a mi parecer, Trunks es casi choteado por Toriyama para este nombre, n-KS, como si fuera suficiente). Pero eso no es lo que cuenta después de todo (además, los nombrecitos suenan bien). Pero ¿se dan cuenta del horrible bailecito que tienen que hacer para fusionarse? Cuando lo hacen Trunks y Goten, en el fondo se les ve lindos, pero cuando lo hacen los manganzones de sus papás ya se les ve ridículos (sobre todo a Vejita, que de pinta de bailarina no tiene nada). Por eso con mucha razón se niega a fusionarse con Gokú (en el fondo no es por el hecho de fusionarse con su peor enemigo, a quien *sólo él tiene el derecho de eliminar* y todo su conocidísimo rollo, sino porque conoce las clases de baile que le esperan).





13. RYUUKEN BAKUHATSU! GOKU GA YARANEBA
(¡Explosivo del Puño Dragón! Si Gokú no puede, ¿entonces quién? 15/7/95)





Tras el pedido de un anciano, Gokú y compañía liberan al héroe Tapion. Sin embargo, no sabían que dentro de él dormía una mitad de Hildegan, un poderoso monstruo. Después de unir las dos partes de Hildegan (el verdadero propósito del anciano citado anteriormente) la Tierra se encuentra en un grave peligro, del cual sólo Gokú puede salvarla con su *Explosivo Puño del Dragón.*

¡Esta película sí que vale la pena! Con su fondo sentimentalón y todo, en este caso, el afecto que logra tenerle Trunks a Tapion. Pero qué inocente es la gente, ¿acaso lo quiere como hermano mayor? No pues, lo quiere como papá, ya que el suyo sólo se aparece para las visitas conyugales a Bulma y de vez en cuando (por ejemplo cuando destruyen *su casa).* Y Bulma tampoco es tonta, eso de *un cafecito para que me cuentes tus penas* es más vieja... Pero a la pobre no le resultó, ya que el cuarto que le hizo no le sirvió de mucho al pobre (¿a quién se le ocurre hacer una caja de música gigante? Y se supone que es una de las mentes más brillantes de la Tierra).

Bueno, con esto de la *amistad* entre Trunks y Tapion logran una de las escenas más lindas de la película, cuando Tapión le pide a Trunks que lo mate y uno no puede aguantar la lagrimita que se escapa del ojo... ¿lo mata? Véanla, pues, porque en verdad es muy buena.

Claudia Sanden
Catherine Torres

DARK SCHNEIDER [BASTARD]



Creador· Kazushi Hagiwara.
Nombre: Dark Schneider (este nombre hace referencia al cantante del grupo heavy alemán *Accept,* Udo Dirkschneider).
Profesión: Mago Negro.
Dirección: Reino de Mettallica
Teléfono: Sin confirmar.
Medidas: Las de un Dios. Se caracteriza por aparecer prácticamente desnudo ante las más variadas situaciones (sobre todo en el manga).
Pasión: Mujeres y peleas. A sus enemigas se las lleva primero a la cama y luego a su bando (vaya forma de ganar aliados).



Para darnos una idea empezaremos por decir que la coherencia narrativa no es una de las principales virtudes en *Bastard,* y aunque para muchos resulte un tanto molesto, qué le vamos a hacer, así es Hagiwara (paciencia). La prueba es el tomo número 19 que a simple vista parece ser una historia alternativa, encontrándonos con un personaje físicamente similar a Lucer Renlen, joven de 15 años con apariencia de niño, cuya mayor ilusión en esta vida es lavar la ropa. En su interior descansa el *playboy* de Dark Schneider (DS).

Veamos un poco cómo es esta historia: la clásica «hace muchos años...» la diosa Ansarurax (su nombre en la versión original es Anthrathrax) fue atrapada por las fuerzas del bien en cuatro sellos que se repartieron para su custodia a cuatro reinos. Karls, lugarteniente de Schneider, tiene pensado liberar a la diosa y para esto ya ha reunido tres de los sellos. Ansarurax se revela en el tomo número 18 como un Angel Vengador del Dios Todopoderoso, el cual clama justicia (a su modo) y la vida de cuanto pecador habite en la Tierra (la humanidad pronto desaparecerá).



El cuarto sello se halla en el reino de Mettalica. Seres sacados de la literatura fantástica atacan el castilllo. El Gran Sacerdote al ver aproximarse el peligro ordena despertar a DS, quien como dijimos duerme en el cuerpo de su hijo adoptivo, Lucer. Para realizar esta misión una virgen debería de besarlo, pero como en ese reino escasean las vírgenes (¡esta juventud!) a Yoko, hija de El Gran Sacerdote, no le quedó más remedio que hacerlo. De esta manera, surge uno de los hombres más *sexys* que haya visto en toda mi existencia.

El reino de Mettallica queda en ruinas como consecuencia del feroz combate. Dark casi muere y para recuperar sus fuerzas vuelve a refugiarse en el cuerpo de Lucer. El cuarto sello es protegido por la princesa Shila. Transcurren dos años. Dark Schneider retorna a su forma original y junto a sus adversarios se dirigen hacia Gloria Carmesí, el lugar donde se resguardaba Shila. La adaptación al anime se llevó a cabo en 1992 con seis OVAs. Sólo se emplearía la primera parte del manga. Si hacemos una comparación las diferencias saltan a la vista. Para la versión animada el diseño de personajes recayó en Hiroyuke Kitazume, aquí tenemos al responsable de encontramos con un Dark Schneider musculoso, de cabellos blancos, ojos azules y poco atractivo. Se parece más al padre de Yusuke de la serie *YuYu Hakusho* (a propósito, por fin *Manchete* - cable - comenzó a transmitir nuevos episodios).



Se recomienda observar el tomo número 12. Puedo asegurarte que al verlo la parte animal que ocultas con recelo en lo más profundo de tu ser aflorará y con él los pensamientos más impuros. Ni siquiera una mente pura e inocente podría resistirse a sus encantos. Lástima que sea un dibujo, pero ¡¡¡qué dibujo!!! El manga número 12, no lo olvides.



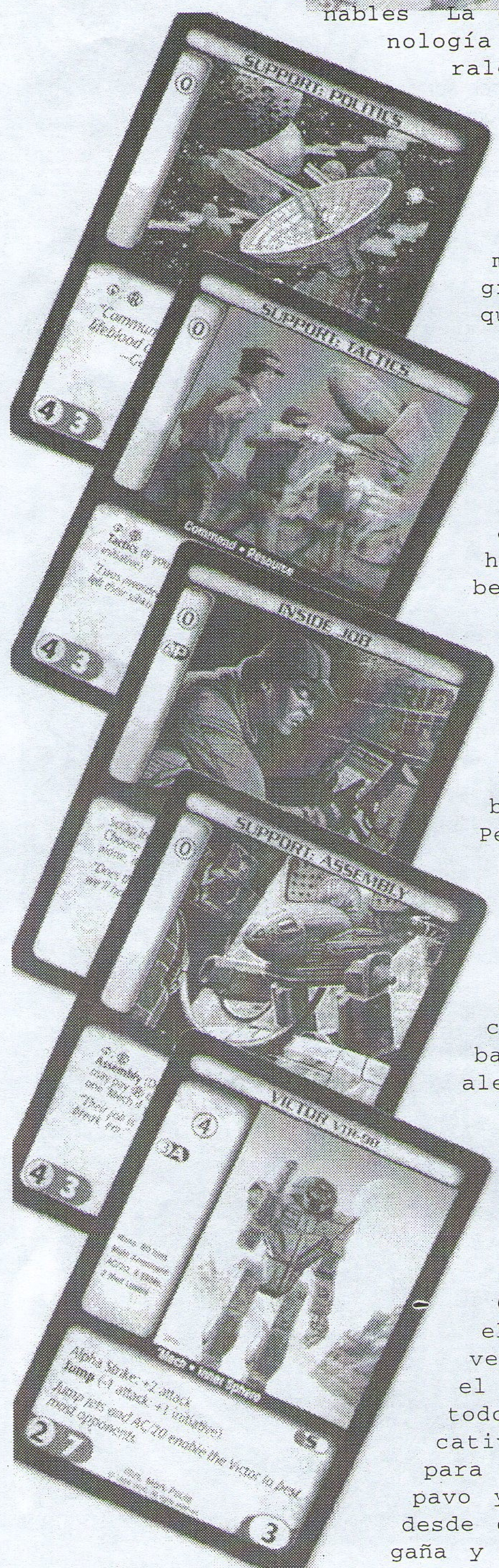
Silohé Llanos

BATTLETECH

EL PODER DEL ACERO

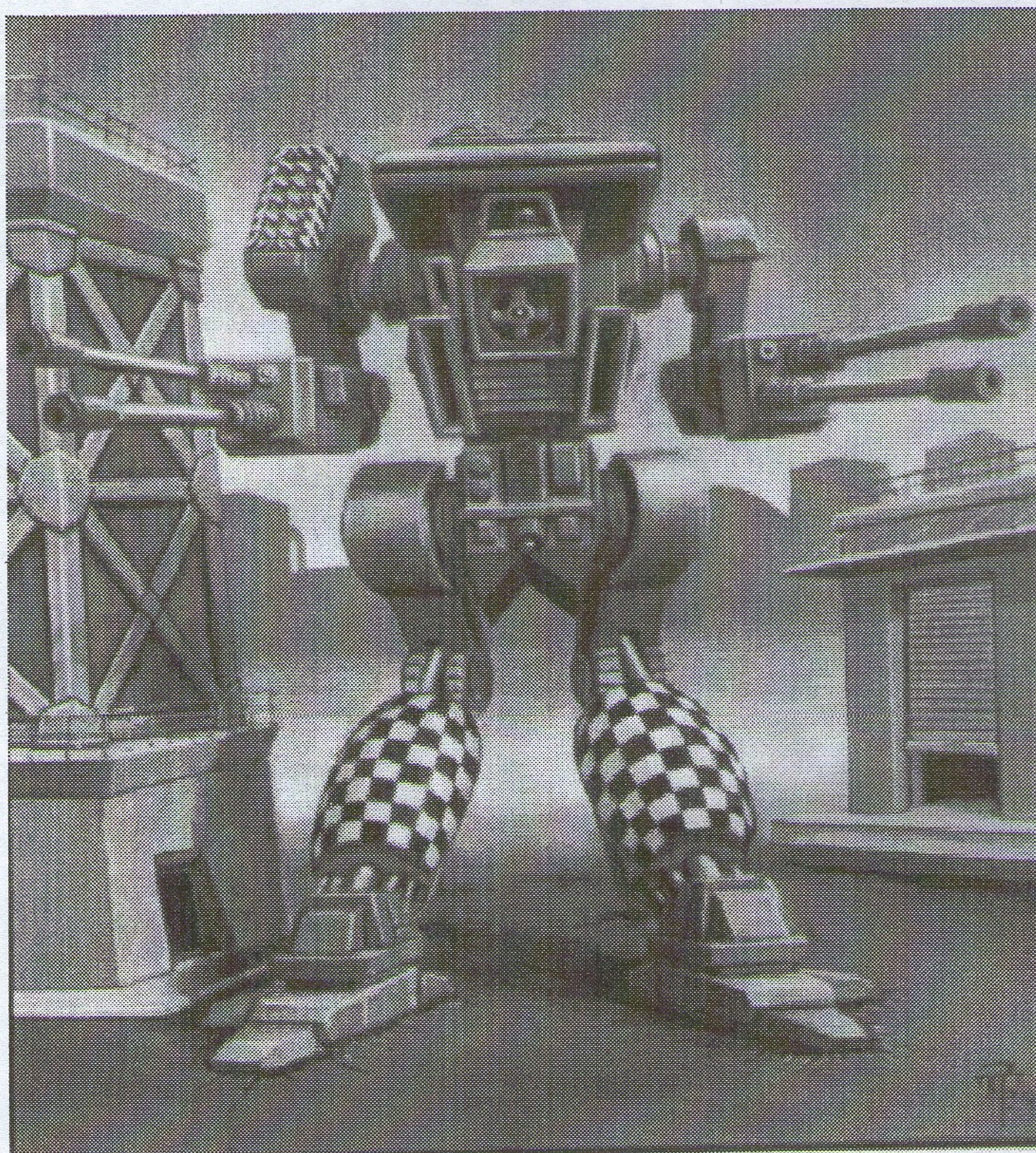
Guerras interminables en un tenebroso futuro lleno de ambiciosos líderes, la tecnología enfilada a desarrollar sólo armamentos, dentro del siglo 31 parece que las cosas no están mejores Si crees que el destino humano será parecido a Viaje a las estrellas (Start Trek) *entonces iluso, no has competido en* Battletech *(Batallas tecnológicas).*

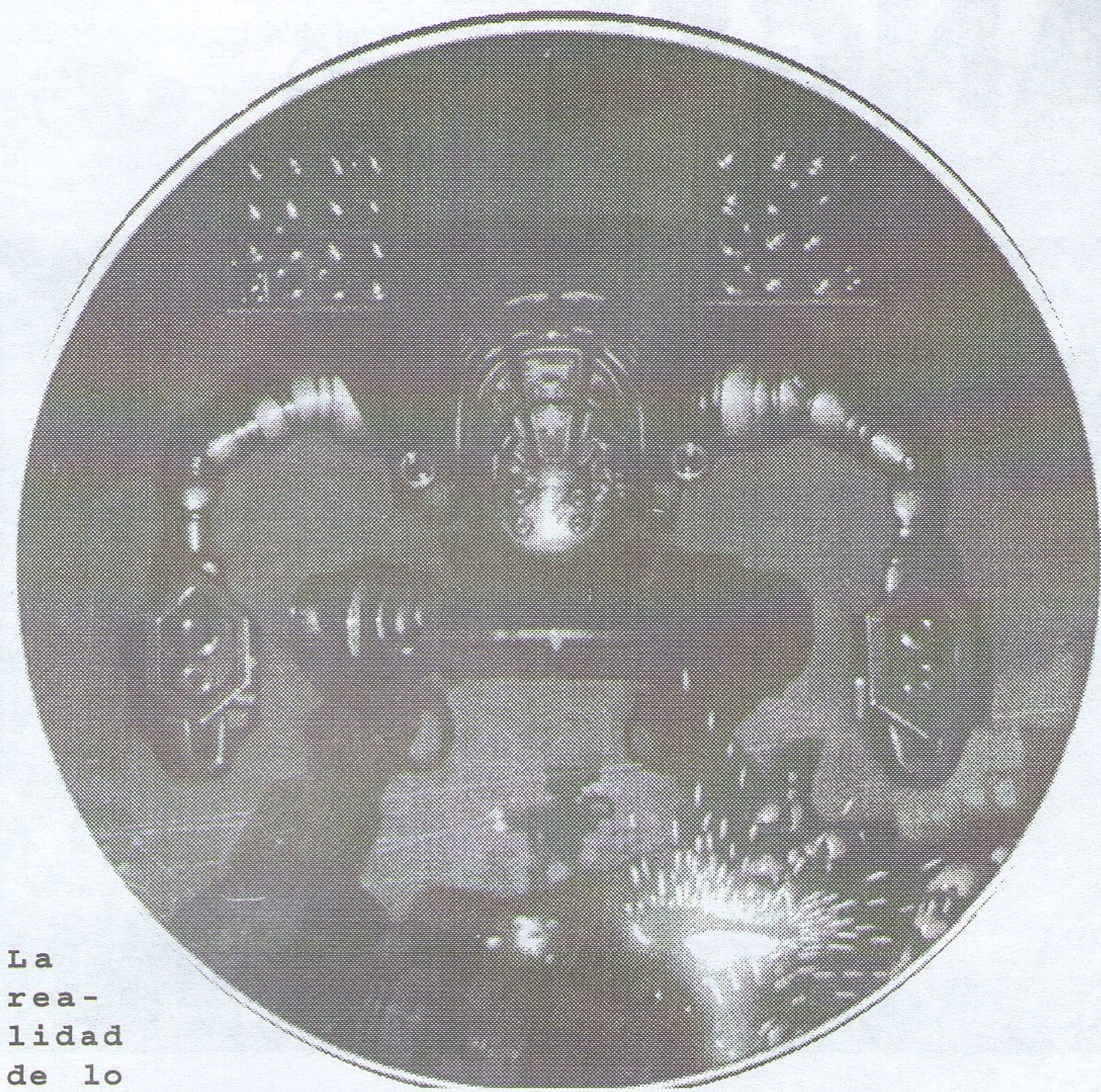
¿Bienaventurados los pacíficos?
Durante siglos los seres humanos colonizaron el espacio formando cinco grandes imperios que buscaban controlar recursos estratégicos en conflictos interminables La ciencia y tecnología avanzaban paralelamente, desarrollando las máquinas de batalla (*BattleMechs*) En estos tiempos se formaron cinco grades imperios que impulsaron enferntamientos por el control de los recursos del universo conocido gigantescos robots con formas humanoides encabezaron las tropas en combate como en *Macross* e implantaron así sus propias reglas en las batallas Pero gracias a la liga estelar vino la paz y prosperidad desde el siglo 25 (todos cantaban y bailaban de alegría al universo conocido El año 2766 (tanta belleza no podía ser eterna) Stefan Amaris (sí el malo el vil el perverso el feo el asqueroso y todo los calificativos posibles para el villano, pavo y huachafo desde el nombre) engaña y asesina al joven regente de la liga, tomando así el poder. Pero (en este momento aparece el héroe) el general Aleksandr Kerensky, un prestigioso militar, se rebela y después de 13 años logra derrocar al tirano.



Aún así los cónsules, jefes de las Casas herederos a los cinco viejos imperios deciden independizarse y reanudar sus viejas costumbres bélicas (¡Que comience la juerga!) Kerensky esperando seguramente felicitaciones de todo el mundo y aclamaciones para nombrarlo el nuevo regente, se dio cuenta que nadie le daba bola y se largó con la mayoría de sus tropas lejos del espacio conocido (picón)

Casi tres siglos después las guerras continuaban los descendientes de las viejas tropas de Kerensky organizados en Clanes regresan para unirse a la fiesta Los Clanes luchando entre ellos se enfrentan a las Casas por ver quién logra cumplir primero el sueño del malogrado general Las Casas unidas parcialmente haciendo frente común continuan atacándose esto ya parece la casa de los Pataclaun) Así las cosas se tornan en un *todos contra todos* como a menudo terminan las historias de cartas coleccionables todo por controlar el universo conocido (que no es poca cosa) Tu misión terminar con la barbarie Para ello cuentas con tus máquinas de batalla e inteligencia para desarrollar una estrategia





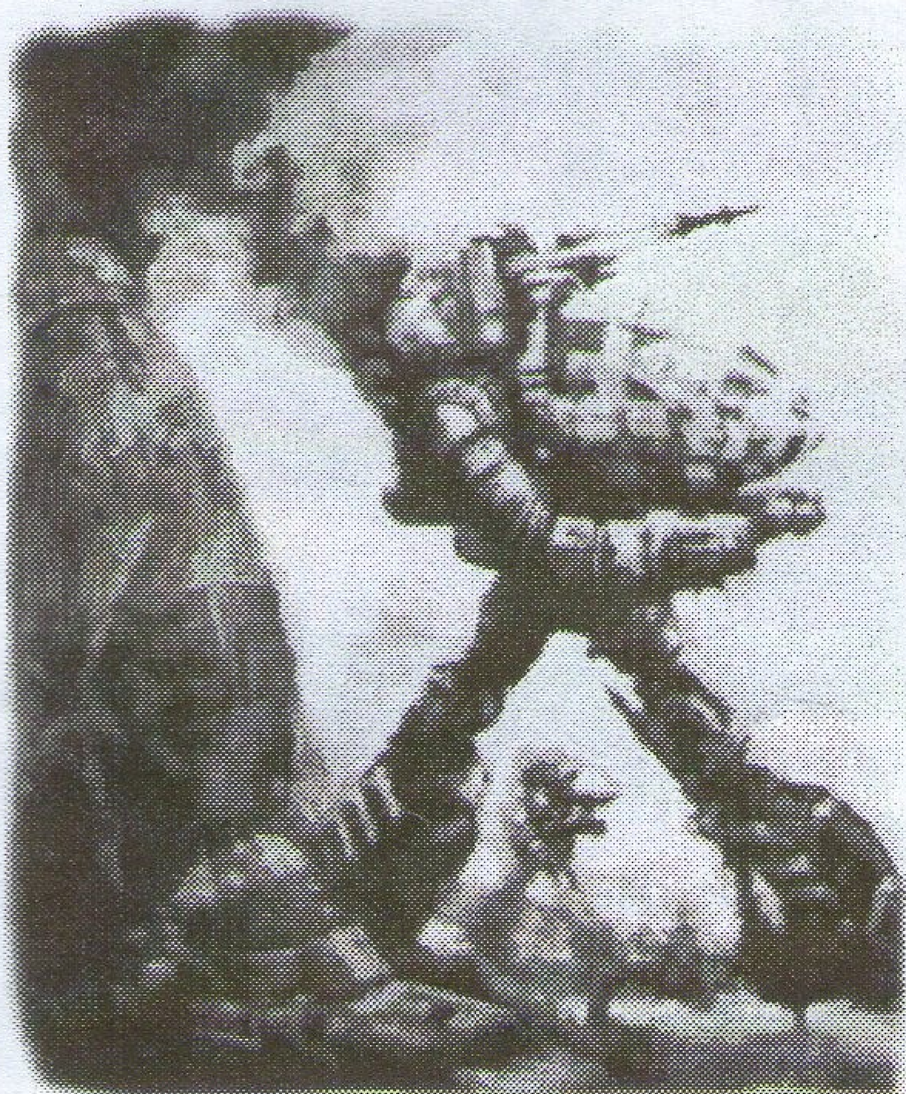
La realidad de lo fantástico

Los primeros intentos por crear inteligencia artificial o el desarrollo de los viajes espaciales no es aquello que marcó realmente la pauta para el desarrollar una gama de historias futuristas capaces de llevarnos a los más variados universos que sólo la imaginación del hombre pudo crear pertenecientes a la llamada *ciencia ficción*

Ya desde el siglo pasado autores como Julio Verne o Herbert Wells narraron historias fantasiosas describiendo lugares aparatos y sucesos increíbles Así este género se apodera de la literatura el cine el cómic donde se pueden encontrar después de la primera guerra mundial una gran cantidad de obras con innumerables narraciones basadas en un futuro siempre incierto Ciencia Ficción Fantaciencia, SF llámenlo como quieran, la idea siempre es la misma

En los 70s a raíz de los viajes espaciales surge la idea de un ser humano viajando por el espacio mediante velocidades superiores a la luz o dando saltos en el híper espacio todo por llegar hacia miles de mundos habitados A raíz de esto surge Battletech un tiempo un universo donde predominan las máquinas guerreras *(Mech Warriors)* para desempeñar ahí el papel más fatal ser mensajeros de la muerte

Battletech es un vasto universo de infinita complejidad aunque con muchos vacíos poblado por intrigantes personajes y sus monstruosas máquinas de guerra Battletech da una visión sobre este universo desde la visión de una máquina de guerra luchando con los enemigos de tu Casa o Clan por controlar masivas máquinas de guerra Y recuerda la emoción en un juego de cartas se encuentra en vivir su historia al jugarlo (aunque después no andes por ahí caminando como robot)



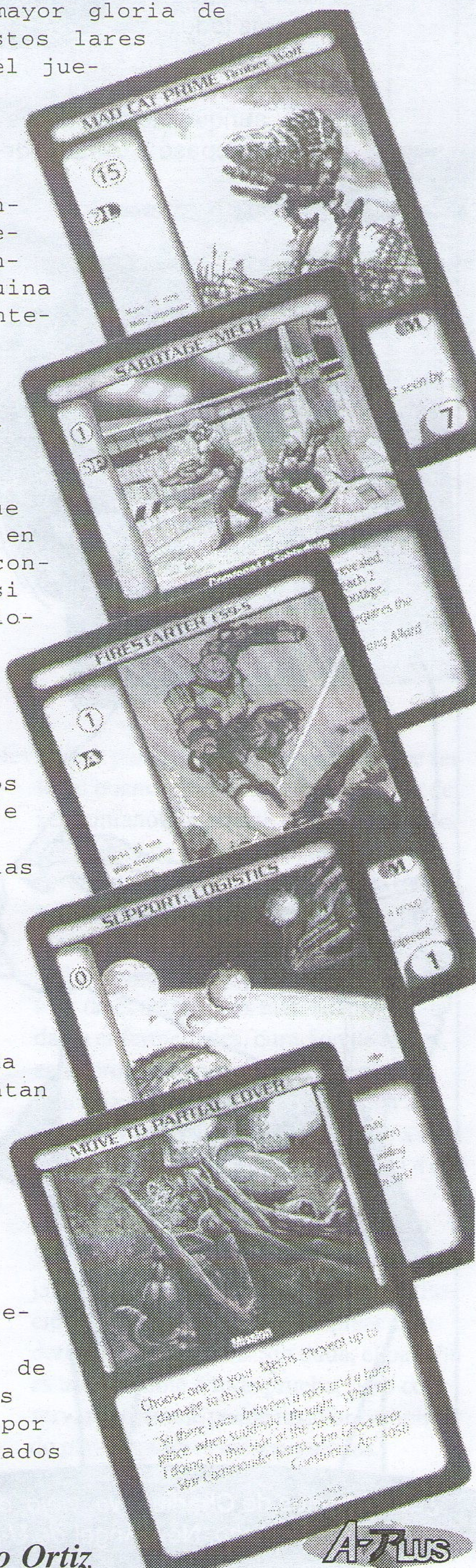
En el juego de la vida.

Las reglas del juego resultan ser similares en su estructura a *Magic* en vez de las tierras que te dan energía para armar a tus cinco tipos de cartas de recursos (*Resources*) municiones, tácticos logísticos, ensamblaje y políticos Los comandos mecánicos (*mechs*) reemplazan a las criaturas y finalmente existen las *cartas comandos* y *misiones* que unidas a las anteriores, dan dinámica al juego representando hasta cierta medida el ambiente ideal para desarrollar a plenitud el combate entre contrincantes

La guerra de la mercadotecnia

Inicialmente Battletech fue un conocido juego de mesa en Estados Unidos aunque la *Fasa corporation* asociada a la *Wizard of the coast* lograron desarrollar un bien implementado juego de cartas a pesar del argumento endeble inspirado en creaciones más sólidas de autores de ciencia ficción que vislumbraban un universo con miles de planetas poblados por seres humanos De la gran cantidad de mercadería a mayor gloria de Battletech, en estos lares es muy conocido el juego *MechWarrions* producido con la colaboración de la empresa *ACTIVISIÖN* y donde puedes pertenecer a un Clan conduciendo una máquina de combate Un interesante juego de estrategia

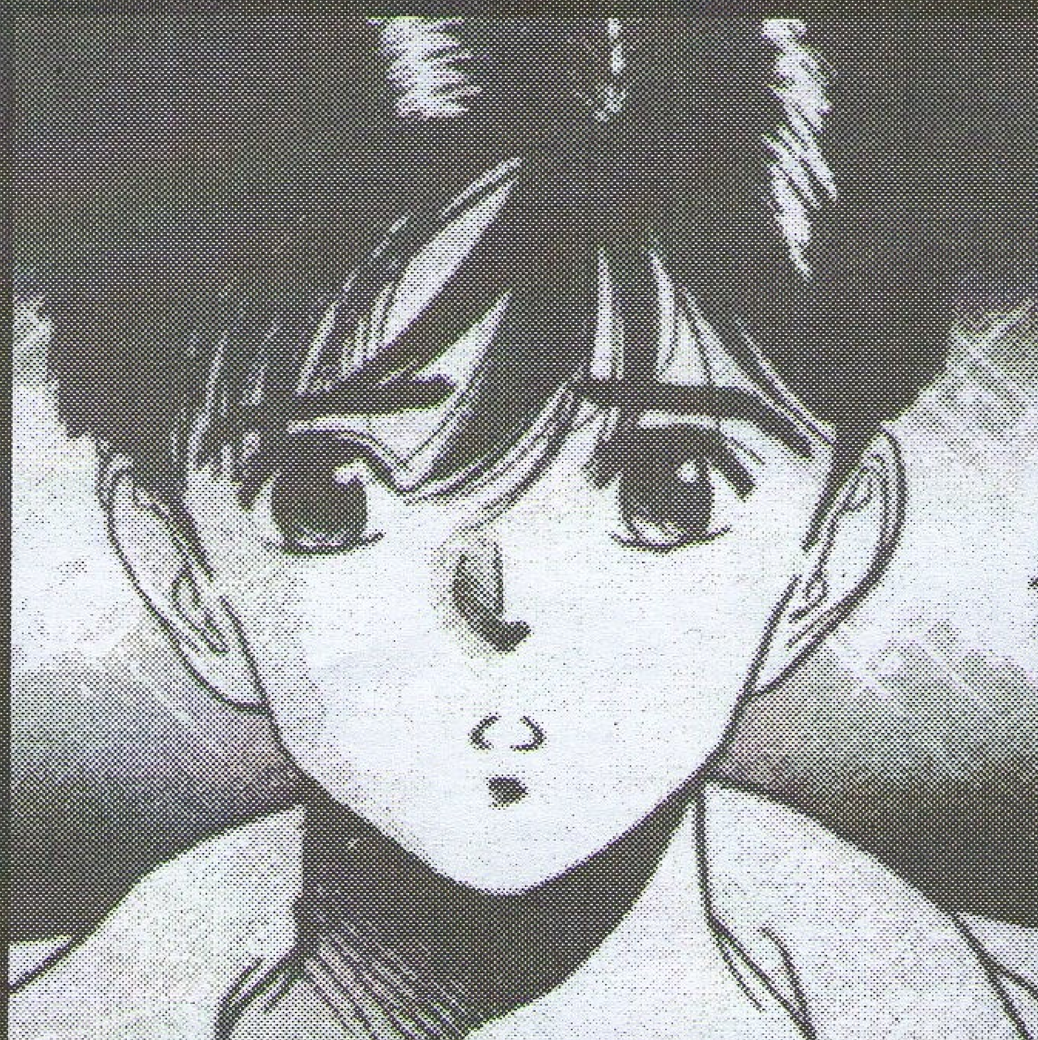
Battletech es uno de los pocos juegos de cartas coleccionables que se comercializan en nuestro país encontrándose a disposición de los aficionados que cada vez son más en nuestro país Aún así cabe mencionar que existen los juegos de cartas de Viaje a las estrellas del universo de las *Guerras de las Galaxias (Stars War)* y de los *Expedientes Secretos X (X files)* que tendrían gran acogida y algunos ya cuentan con versiones en castellano pero que son imposibles de encontrar a pesar de la acogida que seguramente adquirirían Sólo se necesitaría de la iniciativa por parte de os distribuidores para traerlos y por favor traigan dados de veinte



Santiago Ortiz

NEW ANGEL

Con la difusión del manga y anime que sacude Lima en los últimos tiempos, quienes no conocen a U-Jin (uno de mis autores favoritos) son gente que recién comienza a sumergirse en esta subcultura u *otakus* simplemente muy inocentes (¿existirán estos últimos?). Para estas personas, vale la siguiente aclaración: U-Jin es el seudónimo del autor más famoso en su género, el *hentai* (Hentai: Género del manga que abarca todo lo relacionado con el erotismo, aunque muchas veces lo sobrepase). Creador de célebres mangas como *Frogmen,* una parodia sobre las famosas Tortugas Ninja; *Fobia* (si te impactó *Urotsuki Douji,* esto no te decepcionará); *Visionary,* historias cortas llenas de erotismo y humor· *Kouna Shasei* (si te gustó *Angel,* consíguete ésta); *Sakura Tsushin,* su más reciente publicación; y el ya mencionado Angel, entre otras publicaciones. U-Jin gusta darle una belleza casi infantil a las chicas que protagonizan sus historias (la mayoría son colegialas) para luego someterlas a situaciónes eróticas, más variadas de lo que uno pueda imaginar .





Como podemos apreciar, Kosuke posee una personalidad bastante versátil...

Aunque en sus comienzos el estilo de U-Jin era totalmente diferente al que conocemos ahora (con notoria influencia estadounidense) sus publicaciónes no eran malas, como *El cielo claro,* uno de sus primeros trabajos profesionales editado por la revista *Comic Morning,* que le brindó elogiosos comentarios de los críticos, más no el éxito comercial deseado.

«Recuerdo que un día fui a una librería especializada y vi cómo el librero devolvía un montón de mis tomos en una caja al ditribuidor. Eso fue muy duro para mí. Creo que tenía 27 o 28 años por entonces, estaba casado y ya era padre. Temí acabar fracasando», recuerda U-Jin. Evidentemente no fue así, sino que comenzó a imitar a los autores que más éxito tenían, como Tatsuya Egawa *(Be Free),* Keiji Kawaguchi *(Actor)* y las técnicas narrativas de Izumi Matsumoto, el autor de *Kimagure Orange Road (K.O.R.),* comenzando a nacer desde ese momento el estilo que mundialmente caracteriza al autor .

Hechas las aclaraciones del caso, volvamos al tema central de este artículo *New Angel,* título que se le dio a los cinco OVAs que adaptan el manga Angel, los cuales nos muestran la historia de Kosuke Atami, un estudiante que vive obsesionado con el sexo, ya sea con sus compañeras de clase o bien cualquier otra bella mujer, incluso las madrastras de sus amigos (sí así como lo leen). A este muchacho no se le escapaba ni una, hasta que se encuentra nuevamente con Shizuka Himenoki, una compañera de colegio a la cual conoció en su infancia, cuando ella, abrumada por la muerte de su mascota, trató de suicidarse saltando desde un balcón, siendo Kosuke (quien se encontraba *admirando* el paisaje) quien amortiguaría su caída. Después de este abrupto encuentro, el protagonista la convence de que existen cosas más importantes por las cuales vivir, naciendo entre ellos un profundo lazo sentimental. Una semana después, debido al trabajo de su padre, Shizuka y su familia se ven obligados a mudarse de ciudad por muchos años, luego de los cuales ella regresa para encontrarse con su único y verdadero amor, el valiente y tierno Kosuke (¿?) para que sea el primer hombre en su vida, dándose una ingrata sorpresa al conocer el radical cambio que había sufrido ese pequeño niño a quien alguna vez conoció.

Después de comprobar que en el fondo (muy en el fondo) Kosuke aún mantenía ese lazo sentimental y las cualidades que recordaba de él, Shizuka le pone como condición para poder estar juntos que mantengan una relación seria, es decir, que se olvide de las demás chicas (como pedirle peras al olmo), comenzando así una serie de situaciones cómico-eróticas en las cuales Kosuke siempre termina teniendo relaciones con una u otra chica, exceptuando a Shizuka.

En el primer OVA, Kosuke se ve envuelto en un dilema por causa del supuesto acoso de una chica *fantasma,* motivo por el cual Shizuka lo lleva donde

¿Los Angeles de Charlie? *No, viejo, de U-jin. O mejor dicho,* New Angel *de U-jin*



una médium, la cual termina prácticandole una intensa y placentera sesión de exorcismo (si piensan mal, están en lo correcto) para que finalmente el susodicho fantasma resulte siendo una chica de otro colegio que se había enamorado del protagonista.

En el segundo OVA, nuestros amigos se ven en medio de un amor no correspondido, el cual tienen que solucionar para evitar el suicidio de una compañera del colegio.

Kosuke trata de ayudar a un amigo, ayudado por la madrastra de este último, maquinando una trampa para reunirlos en un cuarto, resultando todo mal y, finalmente, es Kosuke quien termina encerrado con la madrastra (ya se pueden imaginar lo que continua). Todo esto en el tercer OVA.

El preludio del fin es como se podría llamar al cuarto OVA. Aquí conocemos el nuevo viaje que se le avecina a Shizuka, esta vez con destino a Londres, por lo que su relación sentimental se ve nuevamente afectada, amenazándo a la pareja con una separación definitiva (¿o tal vez no?).

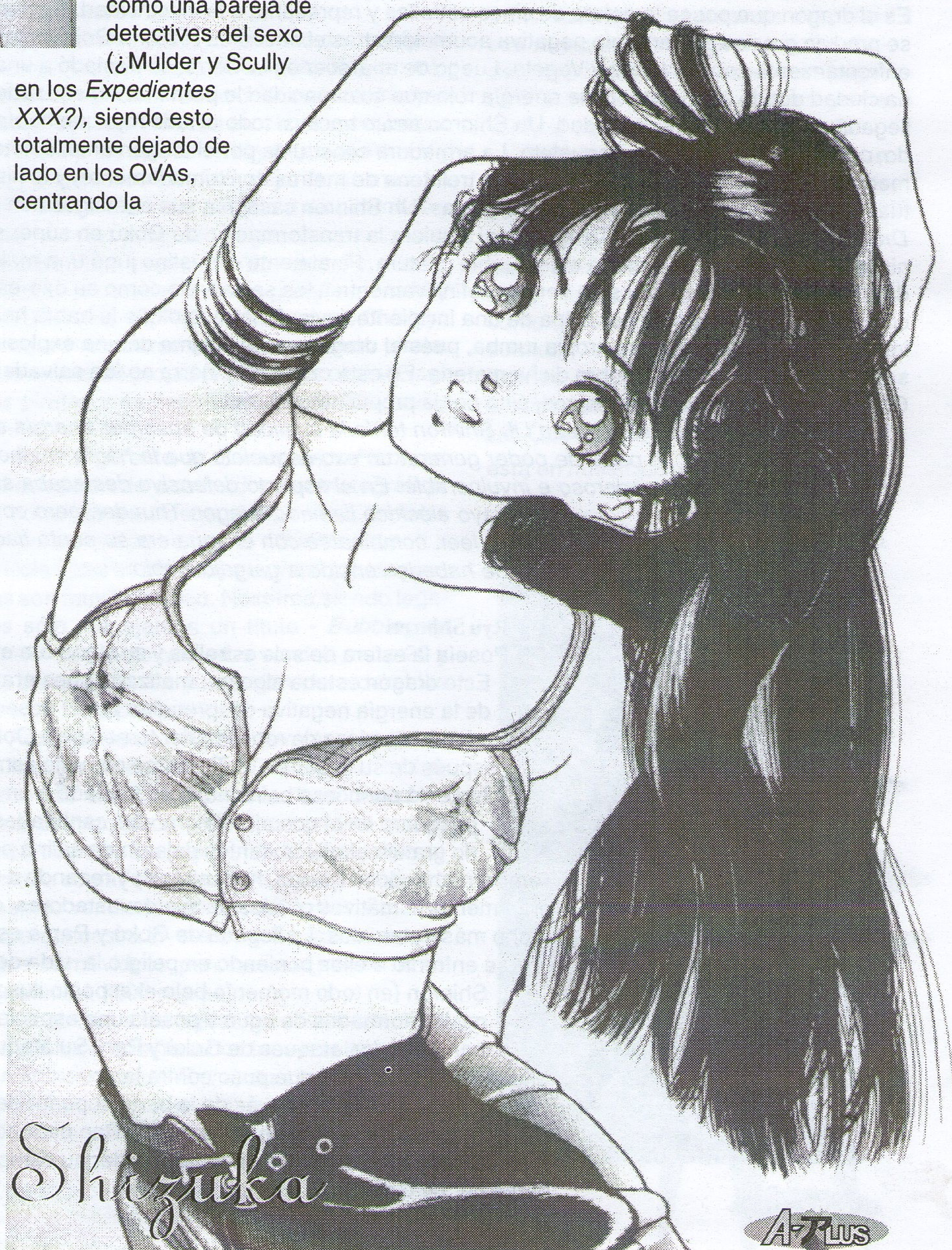
Este es el argumento en que se basa la serie de OVAs, donde tratan de plasmar la maestría de U-Jin para combinar las situaciónes cómico-eróticas dentro de los limites que la censura japonesa impone al manga; respetándo su estilo fielmente en el primer OVA, ya que a partir del segundo se olvidan por completo del ingenio de U-Jin (mostrar sin realmente mostrar), olvidando la insinuación y pasando directamente a lo explícito y sin tapujos, relevando a un muuuy segundo plano el humor

Las diferencias con el manga son enormes. Si bien la relación entre Kosuke y Shizuka es similar, las situaciones cómicas, que en el manga son abundantes, en los OVAs son casi nulas

Otra notable diferencia es Shizuka, en el manga se presenta como una chica seria e inteligente, experta en artes marciales, que no duda de poner en su sitio a todo aquel que trate de sobrepasarse, mientras en los OVAs se le ve más bien sumisa y de su inteligencia, bueno, no creo que realmente puedas darte cuenta (¿importa?)

En el manga, Kosuke y Shizuka forman algo así como una pareja de detectives del sexo (¿Mulder y Scully en los *Expedientes XXX?),* siendo esto totalmente dejado de lado en los OVAs, centrando la atención hacia el plano sexual.

Como hemos podido apreciar, ésta es una historia (como todas las de U-Jin) para un público maduro, de mentalidad abierta y amplio criterio, debido a su fuerte contenido erótico. Aunque para su género, New Angel es una obra suave, situada entre los límites de lo que llamamos normal, porque si sus imágenes les parecen chocantes, les recomiendo no seguir explorando en el estilo hentai, ya que en este campo la imaginación japonesa no tiene límites. Pero si te consideras admirador de U-Jin, te recomiendo comprar el *Cho U-Jin Konai Shasei,* el cual es un tomo recopilatorio de 24 historias cortas que conmemoran el décimo aniversario de su serie *Kona Shasei* Si tu poder adquisitivo te lo permite, el libro de ilustración *U-Jeune* de 112 páginas, 96 a color, pobladas por las hermosas chicas de U-jin, y por si





LOS DRAGONES MALANDROS DE DRAGON BALL GT

Luego de un descomunal enfrentamiento contra el regenerado androide Súper A-17, el valeroso Gokú junto con sus amigos finalmente lograron reunir las siete esferas para invocar esperanzadamente al dragón Shenron, pues solo él podría devolver a la vida Klilyn. Inesperadamente apareció un dragón de piel azulada y les dijo con voz fúnebre: "..." Bueno, la cosa es que los amenazó con el fin del mundo, patatín, patatán, para finalmente presentarle a los dragones malignos, dizque muy pero muy poderosos.

Uh Shinron

Es el dragón que posee la esfera de cinco estrellas y representa a la electricidad. Su nacimiento se produjo gracias a la energía negativa acumulada tras el deseo de revivir a Gokú antes de su enfrentamiento contra Nappa y Vegeta. Luego de aparecer en la Tierra, se trasladó a una pequeña ciudad donde absorbió toda la energía roja que su capacidad le permitía. Amenazado por la llegada de Gokú y Pan a la ciudad, Uh Shinron atrajo hacia sí todo el lodo rojo que había creado, construyéndose un exo-esqueleto. La armadura construida por el dragón amplió notablemente su tamaño (que pasó de dos a una treintena de metros aproximadamente) y le hizo virtualmente invulnerable al ataque de los saiyas. Uh Shinron castigó a sus enemigos con el *Dragon Thunder* (Trueno del Dragón) y ni siquiera la transformación de Gokú en súper saiya de nivel cuatro pudo poner freno a esta terrible criatura. Finalmente el destino jugó una mala pasada a Uh Shinron, quien antes de vencer definitivamente a los saiyas, vio cómo su exo-esqueleto comenzaba a deshacerse por culpa de una incipiente lluvia. El lodo rojo que le había hecho invencible se convirtió en su propia tumba, pues el dragón murió víctima de una explosión causada por la caída de lluvia sobre dicha materia. En esta ocasión la Tierra no fue salvada por Gokú ni por ninguno de sus amigos, sino por la propia naturaleza...

El lodo rojo que segregaba Uh Shinron tenía la cualidad de absorber energía eléctrica, a parte de poder generar un exo-esqueleto que le hacía mucho más poderoso e invulnerable. En el aspecto defensivo destacaba su poderoso rayo eléctrico llamado Dragon Thunder, pero como han podido leer, combinarse con el agua era su punto flaco. Incluso pude haberlo vencido a gargajo limpio.





Ryu Shinron

Poseía la esfera de seis estrellas y su signo era el agua. Este dragón estaba algo traumatizado pues era el fruto de la energía negativa desprendida por el deseo de conceder cierta pieza de ropa interior femenina a Oolong. Después de su llegada a la Tierra, se camufló como Odo hime (la prinncesa bailarina) y se trasladó a un pueblo pesquero en el que ofreció grandes cantidades de pescado gratuito. Los habitantes dejaron de salir a pescar y comenzaron a pasar el día emborrachándose (¡salud, hedonistas!) y rezando a Odo Hime. Los métodos de este dragón eran menos llamativos que los de sus devastadores compañeros, pero sin lugar a dudas mucho más retorcidos. La llegada de Gokú y Pan a este pueblo amenazó a Ryu Shinron, quien se enfrentó a ellos poniendo en peligro la vida de pueblerinos que lo alababan. Ryu Shinron (en todo momento bajo el aspecto ilusorio de Odo hime) era capaz de lanzar misiles formados de agua y poseía una especie de campo de fuerza contra el que rebotaban todos los ataques de Gokú y Pan. Su ataque más terrible era el *Giant Tornado* (tornado gigante), con el que puso contra las cuerdas a Gokú. Finalmente una insignificante gaviota descubrió que a través de la parte superior del Giant Tornado se podía golpear a Ryu Shinron, punto débil que fue utilizado por Pan para noquearle con un rayo de energía. Después de recuperar su forma original y perder su campo de fuerza fue destruido por el "kame hame ha" de Gokú.

Ryu Shinron podía cambiar el aspecto gracias a sus habilidades ilusorias, lo que le permitió hacerse pasar por la diosa Odo hime. Además, este dragón maligno era capaz de lanzar misiles de agua y crear un campo de fuerza invisible, con el que repelía cualquier golpe. Su ataque definitivo era el Giant Tornado, un inmenso remolino de energía creado en torno a él. Lamentablemente olvidó la primera clase de todo buen guerrero: "Cuidate de las aves, te pueden dejar en roche"

Chih Shinron



Era el dragón que poseía la esfera de siete estrellas y representaba la tierra. Chih Shinron es el nacido fruto de la energía negativa surgida a partir del deseo de revivir a todos los asesinados tras la llegada de Babidi a la Tierra. Probablemente era el dragón más débil de los siete, pero era capaz de aumentar desmesuradamente su fuerza combativa asimilando otro organismo vivo. Tras su aparición en la Tierra aumentó su poder con la asimilación de un pequeño topo, del cual adquirió parte de su aspecto y sus habilidades. Chih Shinron fue descubierto por Gokú, Pan y Giru cerca de una ciudad, en la que utilizó sus habilidades excavatorias para crear numerosos terremotos y poner en peligro cuantiosas vidas humanas. Gokú súper saiya cuatro vapuleó sin dificultades a Chih Shinron y estuvo a punto de destruirle con su "Kame Hame ha x 10" antes de que el dragón desapareciera bajo tierra. Después de su huida, utilizó la esfera que poseía como cebo para atrapar a Pan y asimilarla. Gracias a la asimilación de Pan, Chih Shinron aumentó considerablemente su poder y adquirió la habilidad de lanzar el "Kame hame ha" Son Gokú súper saiya cuatro era más poderoso que el dragón, pero el miedo que tenía de dañar a su nieta le hizo perder terreno. Finalmente y gracias a un plan de Gokú (¡milagro!) Pan fue liberada y Chih Shinron revirtió a su estado original, siendo destruido por un "Kame Hame ha" de Gokú antes de que asimilara a otro ser

En principio era el dragón maligno más débil (incluso más que Ryan Shinron), pero podía cambiar de fuerza y aspecto asimilando cualquier organismo vivo. Su aumento de poder era proporcional al del ser asimilado, el cual quedaba prisionero en el interior de su cuerpo. Además, Chih Shinron era capaz de adquirir las habilidades pertenecientes a los seres que atrapaba, como demostró al lanzar un "Kame Hame ha" tras asimilar a Pan. Como diría mi abuelita, "quien con lo ajeno se viste, en la calle lo desvisten"

Suh Shinron

Es el dragón creado a partir del deseo formulado por Piccolo-padre para obtener la juventid eterna. Como elemento representa al fuego; su esfera es la de cuatro estrellas la que Gokú creía que era su abuelo – y, sin lugar a dudas es el enemigo que más sentido del humor ha demostrado en el combate (al menos cuando puso fuera de combate a Pan para luchar sin estorbos contra Kakarotto). Al igual que alguno de sus antecesores, puede cambiar de forma, pero en su caso es para realizar un poderoso *power-up* (incremento de poder). Con este aumento de fuerza combatió contra Gokú, una espectacular batalla que terminó en tablas a causa de la aparición del hermano gemelo de Suh Shinron: el dragón San Shinron. Tra la derrota de este último, a Gokú se le presentaba todo un dilema: para obtener la bola de cuatro estrellas debía matar al dragón de fuego, pero para ello tenía que acabar con un rival honorable. *Afortunadamente,* Ih Shinron, el dragón más bestia de todos, deshizo cualquier interrogante eliminando a Suh Shinron con un rayo mortal de energía. Horas después, tras el combate entre Ih Shinron y Gogeta, Suh Shinron renació desde la esfera de cuatro estrellas y estuvo a un paso de acabar con Ih Shinron.





Su fuerza y rapidez desplegadas alcanzan un nivel similar (o mayor) al del súper saiya 4. Sin embargo, su característica más importante la encontramos en su capacidad para generar calor, pudiendo llegar a irradiar hasta 6 000 grados celcius. Además, sus rayos de energía pueden fundir todo lo que se ponga a paso. Maldita la hora en que se me escapó, quería emplearlo como calentador.

Existen otros tres dragones, pero "eso ya es otra historia..."

El Amo Grimm
***(adaptación de un extracto perteneneciente al libro* Dragon Ball A Z,**
***editado por la revista española* Kame)**

YA LLEGO MORTAL 4 KOMBAT

SOLO LOS DIOSES PUEDEN JUGARLO



Los dioses del Reino de la Tierra son muchos. Algunos existen pacíficamente, sin interferir con el hombre. En ese joven y poderoso reino, a otros se les tienen asignados ciertos trabajos por los Dioses Mayores.

Raiden es uno de esos dioses. Su nombre varía entre las religiones, pero se le conoce como el Dios del Trueno. Como sucede con los otros dioses, se han mal interpretado sus aventuras a través del tiempo.

Su trabajo en la Tierra siempre ha sido el de protegerla de seres como Shao Kahn y Shinnok. Aunque puede intervenir cuando el reino esté en peligro, no puede interferir directamente con el destino del hombre, sólo puede guiarlos para que ellos mismos escojan su camino en la vida.

Tras derrotar a Shinnok, Raiden asignó a cuatro guardianes como los protectores del amuleto sagrado de Shinnok. Cada guardián representa uno de los cuatro elementos que componen el reino: Viento, Tierra, Agua y Fuego. Estos son los Dioses Elementales que Raiden escogió para proteger al amuleto. La existencia del amuleto era necesaria para balancear las fuerzas de la Tierra (en vez de cuidar el amuleto, lo hubiesen destruido), pero a la vez podía causar destrucción y dolor a los habitantes.



Desde el principio del tiempo, el *Netherealm* existe como un lugar donde se enviaban los espíritus no deseados de la realidad. Tenía muchos nombres: Infierno, Hades, Gehenna. Tuvo varios gobernantes, quienes sucedían matando a los anteriores. Uno de ellos era el caído Dios Mayor, Shinnok.

Shinnok fue exiliado a este lugar por Raiden. Cuando llegó, fue atacado por su gobernante Lucifer, así como por las almas que anteriormente fueron exiliadas por él mismo. Shinnok estaba indefenso, hasta que conoció a Quan Chi, un hechicero que tenía la libertad para andar por los planos de la realidad sin ser detectado por los dioses. Quan Chi le ofreció a Shinnok liberarlo y matar a Lucifer si le prometía gobernar a su lado. Shinnok y Quan Chi derrotaron a Lucifer y lo encerraron.

Como Shinnok ve que ese reino era un lugar desolado y horrible, decide crear un mundo parecido al de la Tierra, transformando a los demonios en una forma más humana.

Cuando Quan Chi estaba intentando liberar a Shinnok, se le apareció Shang Tsung, cuya escencia fue creada en la Tierra. Tsung le explicó una forma para ayudarlo.

Cuando Shao Kahn conquistó el reino de Edenia y lo transformó en el *Outworld* (o mundo exterior), tomó también a su reina Sindel. Pero ella se volvió loca por pensar en gobernar a su lado y se mató. Kahn evitó que su alma pasara a una mejor existencia y la mantuvo como un trofeo de guerra, mostrando la victoria sobre el rey de Edenia, Jerrod; y como un recordatorio para su hija Kitana.

Shang Tsung acordó con Shinnok para que tomase el alma de Sindel, lo llenara de maldad y la reencarne en la Tierra. Así Kahn podría reclamar a su reina y derrotar a los Dioses Mayores.



Fujin
Más conocido como el Dios del Viento. Fujin se une a Raiden como uno de los últimos dioses supervivientes de la Tierra.
Sus compañeros fueron derrotados en una guerra celestial entre los dioses, las fuerzas de Shinnok y los Dioses Mayores. El se prepara ahora para la batalla final entre las fuerzas de la luz y los engendrados guerreros de la oscuridad.



Jax



Cuando Sonya desaparece en el momento que estaba buscando al último sobreviviente del *Dragon Negro (Black Dragon),* el Mayor Jackson Briggs va tras ella. Luego se da cuenta que la misión de Sonya la ha guiado a una batalla entre las fuerzas de un maligno Dios Mayor. Es una batalla que ellos deben ganar o la Tierra caerá en manos de Shinnok.

Johnny Cage
Después de la derrota de Shao Kahn, el alma de Cage está liberada para ir a un lugar superior. Desde el cielo, observa a sus amigos en batalla. Cuando se entera que se trata de una batalla contra los Dioses Mayores tramada por Shinnok, Cage busca a Rayden para que restaure su alma muerta y así poder unirse a Liu Kang en su misión. Una vez más, Johnny Cage pelea junto a los guerreros de la Tierra.

Reiko
Una vez convertido en general de la armada perteneciente a Shinnok, Reiko guía las fuerzas de la oscuridad contra los Dioses Mayores. Se le creyó muerto durante estas batallas, pero regresa y se une a la batalla contra las fuerzas de la Tierra.



Sonya
Después de su viaje en el Outworld y la destrucción casi completa de la Tierra, Sonya se vuelve un miembro de la Agencia de Investigación del Outworld. Su primera misión la une con Liu Kang para ayudar al dios del trueno, Raiden. Ella debe sobrevivir lo suficiente para prevenir la amenaza a su gobierno traída por Quan Chi.

Sub-Zero
Después de la derrota de Shao Kahn por los guerreros de la Tierra, el clan ninja de Sub-Zero, conocido como *Ling Kuei,* es desbandado. Pero con la nueva amenaza traída por Quan Chi, el luchador del hielo porta una vez más el traje familiar, anteriormente usado por su hermano, el Sub-Zero original. Posee secretos únicamente revelados a él, los cuales pueden ser las clave para detener a Shinnok...



Scorpion
Con la esperanza de ganar en Scorpion a un nuevo aliado en la guerra contra los Dioses Mayores, Quan Chi le ofrece al ninja una propuesta que no puede rehusar: la vida, a cambio de sus servicios como guerrero. Scorpion acepta, pero esconde motivos ulteriores.

Tanya
Como la hija del embajador de Edenia hacia los nuevos reinos, Tanya invita a un grupo de refugiados, quienes huyen de su propio mundo hacia la seguridad de Edenia. Pero luego que la reina Sindel les permite atravesar el portal, se da cuenta que uno de los guerreros es nada menos que el exiliado Dios Mayor· Shinnok. El portal los conduce a pozos del mismísimo Netherealm, y el reino libre de Edenia ahora está bajo el poder de Shinnok.



Leyenda
HP - Golpe alto
LP - Golpe bajo
HK Patada alta
LK Patada baja
BL Bloqueo
RN Correr
S - *Start*
( ) Mantener (ya sea un botón o flecha direccional)
\+ Presionar al mismo tiempo
Los *Fatalities* de la *Prisión* y de las *Púas* son de cerca.

Trajes alternativos
Deben ser ejecutados en la pantalla de selección de personajes.

Cage - (S) RN + LP + LK
Fujin (S) LP + HP + HK
Jarek (S) HK + HP + RN
Jax (S) RN + LP + BL
Kai (S) HP + BL + LK
Liu Kang (S) HK + BL + LK
Quan Chi - (S) HP + RN + HK
Reiko (S) RN + HP + LK
Reptile (S) LP + BL + LK
Raiden (S) LP + BL + HK
Scorpion (S) HP + HK + BL
Shinnok (S) HP + BL + LP
Sonya (S) LK + HP + RN
Sub-Zero (S) RN + BL + HP
Tanya (S) HK + LK + HP

Códigos de Combate
Los *Códigos de Combate* se pueden hacer en la pantalla *Versus* del modo de dos jugadores, como en Mortal Kombat 3 (MK3). Cada uno cambia tres casilleros, siendo seis en total. El código indica el número de veces que se presiona ese botón.
LP - cambia la casilla izquierda
BL cambia la del medio
LK cambia la derecha

Códigos
Arma gratis 111 111
Inhabilitar agarres 100 100
Armados y peligrosos (¡Bu!) 444 444
Kombate en silencio 666 666
Kombate explosivo 050 050
Armas al azar (¿Cuál será la afortunada?) 222 222
No hay poder 123 123
Muchas armas 555 555
Randper kombat 333 333
Combate con armas 002 002
Modo *Noob Saibot* 012 012
Lluvia roja 020 020
Sin agarres / inhabilitar máximo daño 110 110
La guarida de Goro *(Goro's Lair)* 011 011
Escenario de Scorpion 022 022
Dios Mayor - 033 033
La Tumba 044 044
Escenario de la Lluvia - 055 055
Escenario de Snake 066 066
El Dojo 101 101
Bosque viviente 202 202
Prisión (Es una prisión muy bien ventilada, creo) - 303 303

Meat
Para jugar como Meat, debes pasar con todos los personajes en el modo *Grupal.* Si lo haces, puedes escoger a Meat, quien imita las técnicas de los 15

Stuart Graham



Reiko
Patada de poder (cerca) - ➔ ⇩ ➔ + LP + BL + HK + LK
Fatality con Shuriken (barrida) - ⬅ ⬅ ⇩ ⇩ HK
Prisión - ⇩ ⇩ ⬅ + LP
Púas - ➔ ➔ ⇩ + LK

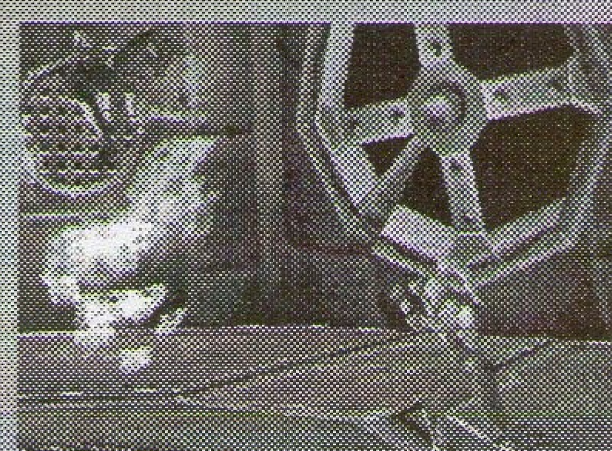


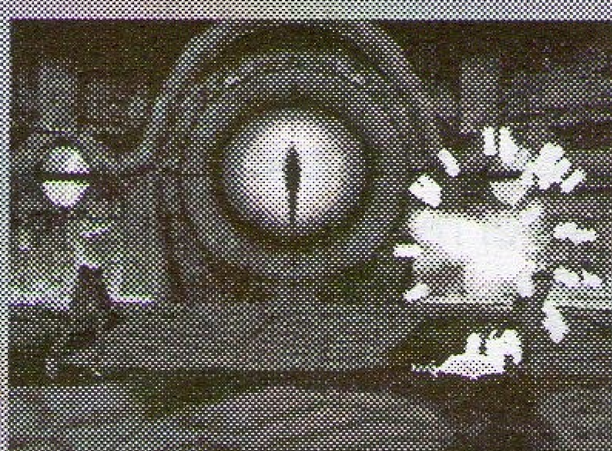






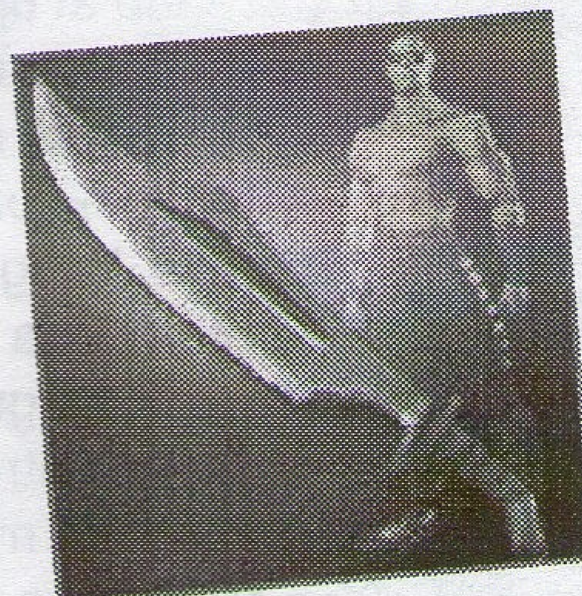
Fujin
Fatality con remolino (a una barrida de distancia) - (RN BL) (RN BL) (RN BL) (RN BL)
La revelación de la piel (a una barrida) - ⇩ ➔ ➔ ⇧ + BL
Prisión - ⇩ ⇩ ⇩ + HK
Púas - ⬅ ➔ ⬅ HP



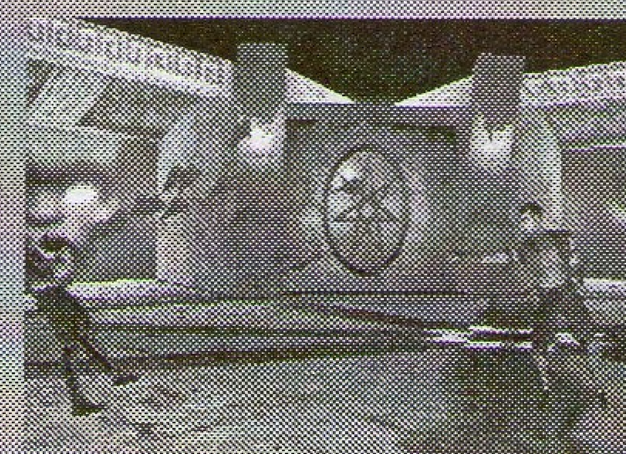


Cage
Decapitación por un gancho (cerca) - ⇩ ⇩ ⇩ ➔ ⇩ + BL
Rompe torso (cerca) ➔ ⬅ ⇩ ⇩ HK
Prisión - ⇩ ⇩ ➔ ➔ HK
Púas - ⬅ ➔ ➔ LK

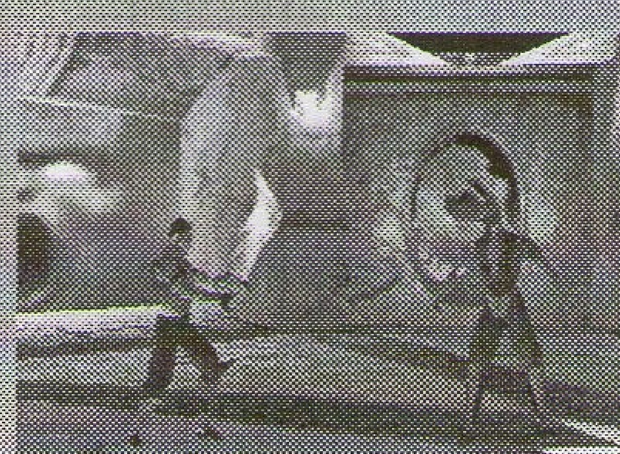


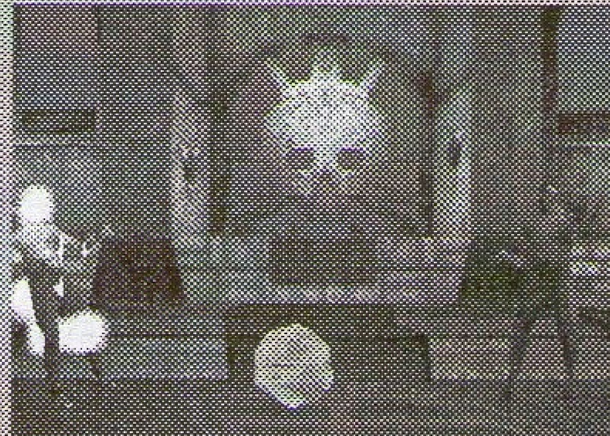






Jarek
Rompe-corazones (cerca) - ➔ ⬅ ➔ ➔ + LK
Ojo Láser (barrida) - ⇧ ⇧ ➔ ➔ BL
Prisión - ➔ ⇩ ➔ + HK
Púas - ⬅ ➔ ➔ + LP



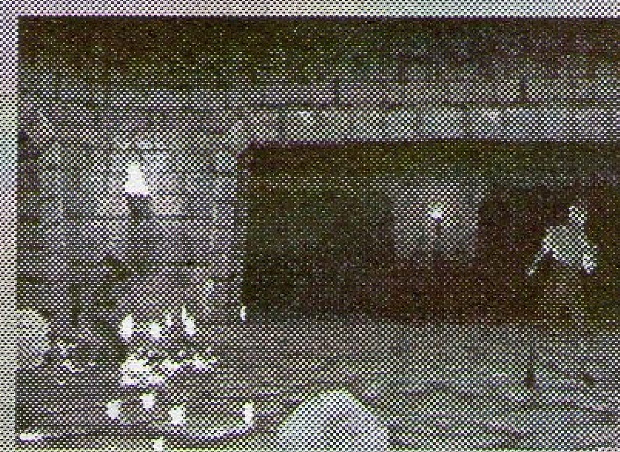


Jax
Rompe brazos(cerca) - (LK) 3 segundos ➔ ➔ ⇩ ➔ soltar
Golpea Cabeza(cerca) - B, F, F, D + BL
Prisión - ➔ ➔ ⬅ + LK
Púas - ➔ ➔ ⬅ + HP







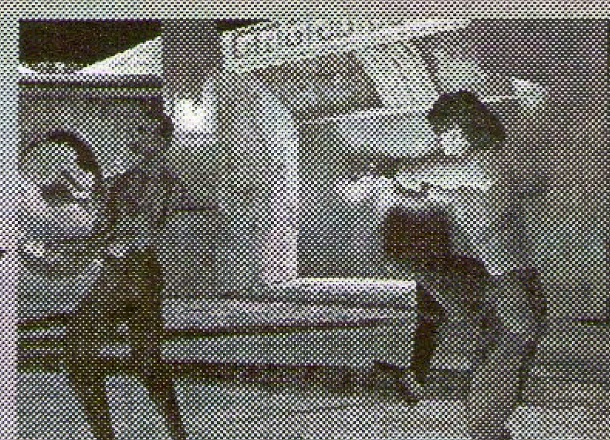


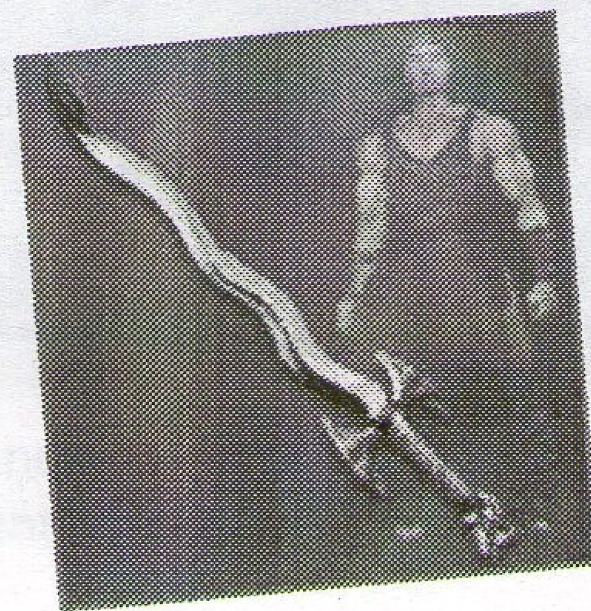
Kai
¡Medio cuerpo fuera! (cerca) - (BL) ⇧ ➔ ⇧ ⬅ HK
Fatality de bola incandescente (barrida) - ⇧ ⇧ ⇧ ⇩ + BL
Prisión - ➔ ➔ ⇩ + BL
Púas - ⬅ ➔ ⇩ + HK

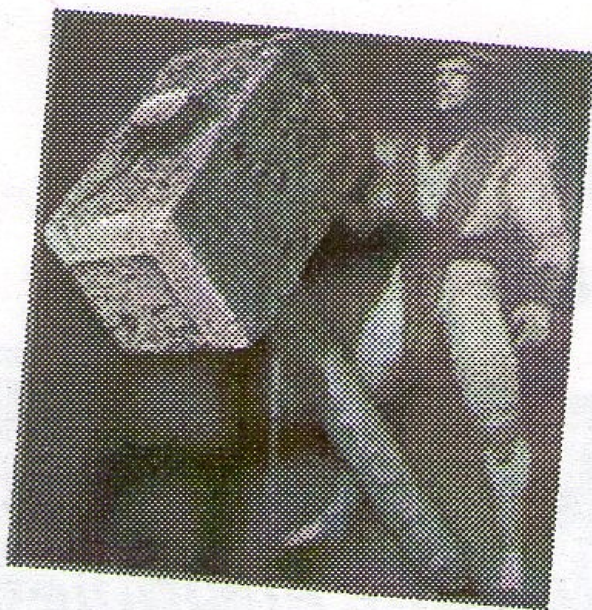




Liu Kang
Mordisco del Dragón (¡provecho!) (barrida) - ➔ ➔ ➔ ⇩ + HK + LK + BL
Fatality de bola incandescente - ➔ ⇩ ⇩ ⇧ HP
Prisión - ➔ ➔ ⬅ LP
Púas - ➔ ➔ ⬅ HK

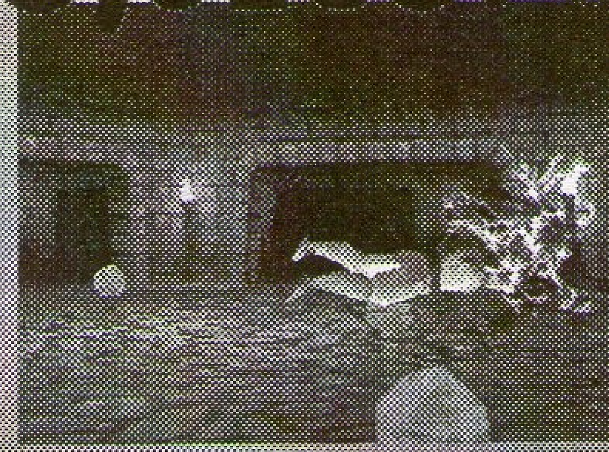


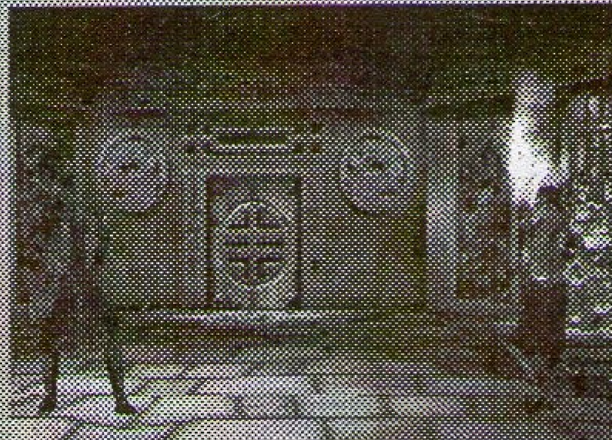




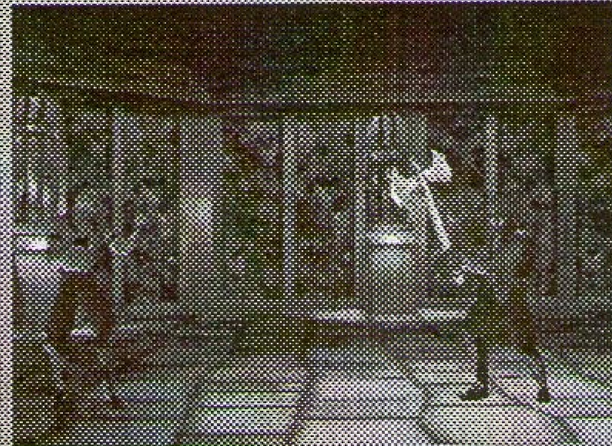


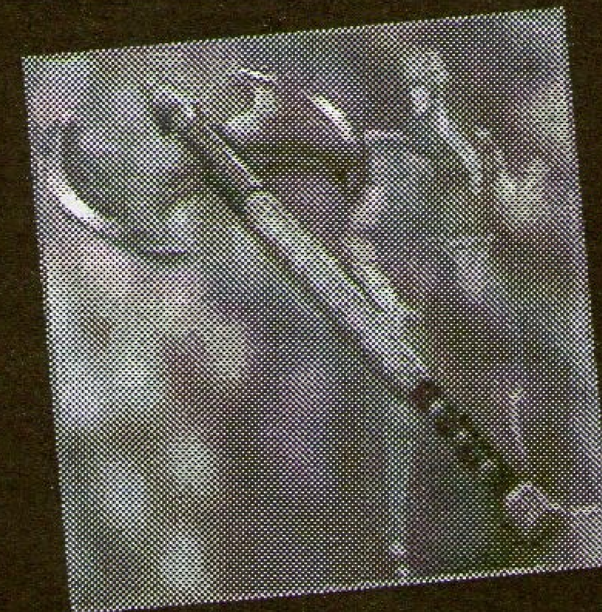
Raiden
Choque eléctrico (cerca) - (BL) ➔ ⬅ ⇧ ⇧ HK
Vara eléctrica - ⇩ ⇧ ⇧ ⇧ HP
Prisión - ⇩ F, B, BL
Púas - ➔ ➔ ⇩ + LP

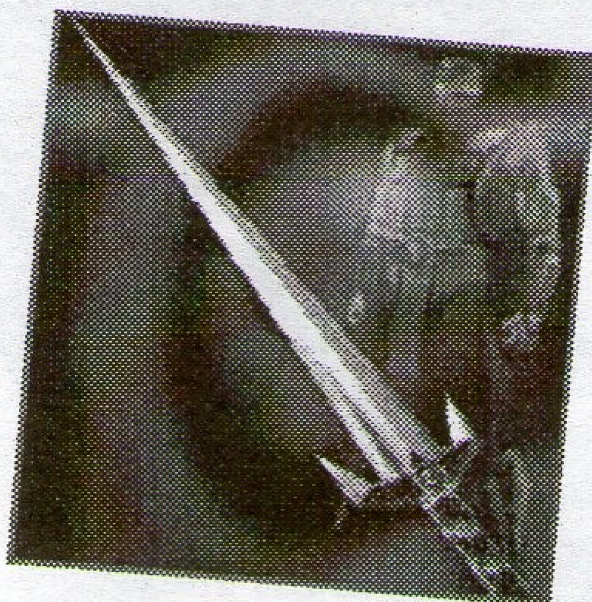


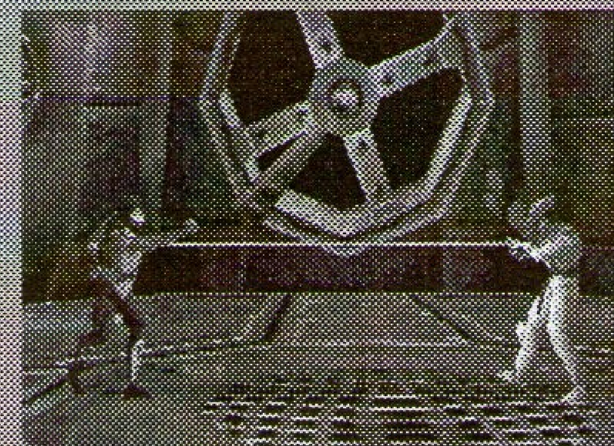


Reptile
Destrucción de caras (cerca) - (HP LP HK LK) + ⇧
Escupitajo de ácido - ⇧ ⇩ ⇩ ⇩ HP
Prisión - ⇩ ➔ ➔ + LP
Púas - ⇩ ⇩ ➔ + HK

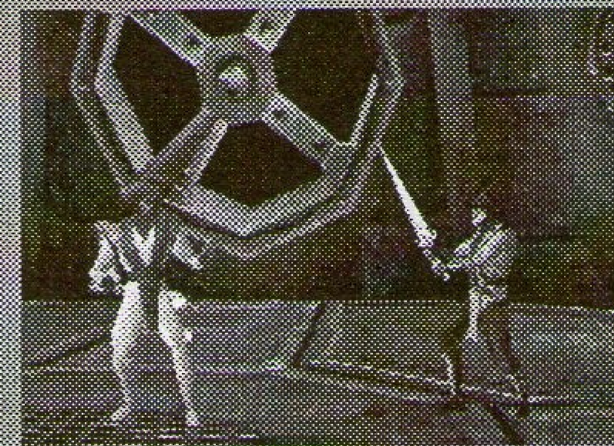








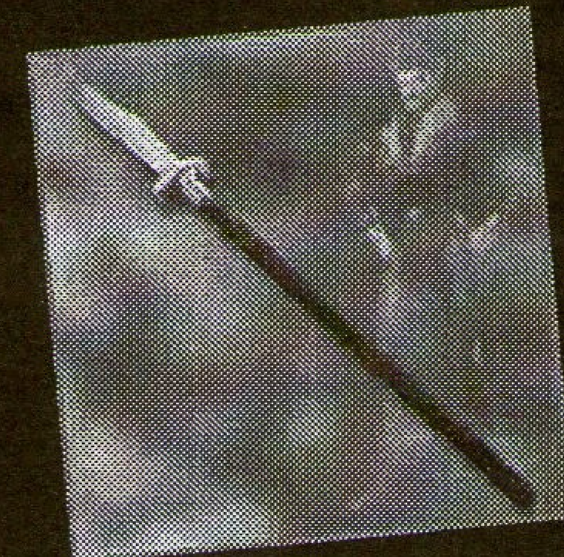
Scorpion
Fuego del Infierno (barrida) - ⬅ ➔ ➔ ⬅ + BL
Mórfosis de Scorpion (¡No confundir con los *Power Rangers!*) - N/A
Prisión - ➔ ➔ ⇩ ⇩ HK
Púas - ⬅ ➔ ➔ + LK

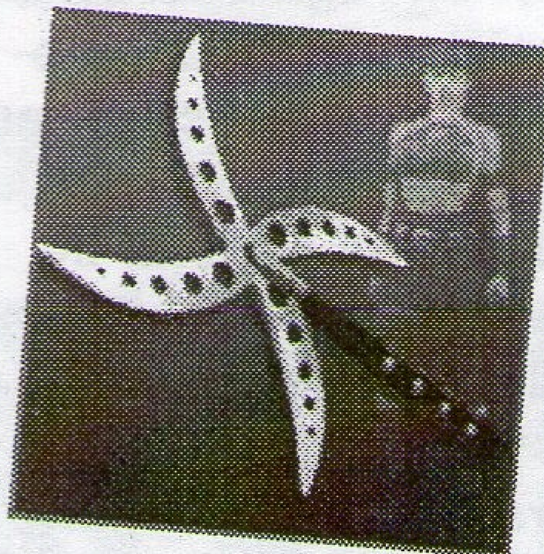


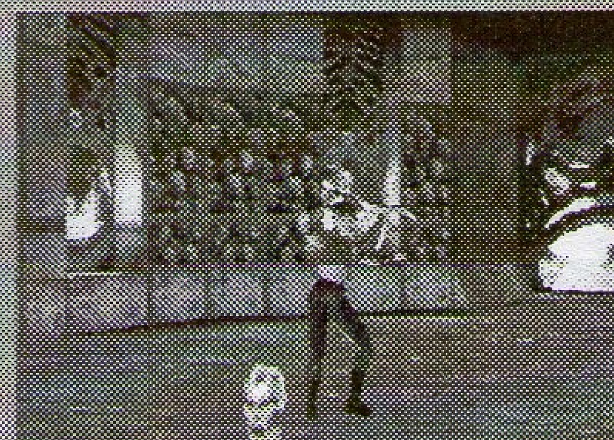


Shinnok
Mano de Muerte(cerca) - ⇩ ⬅ ➔ ⇩ RN
Aplauso de la muerte(cerca) - ⇩ ⇧ ⇧ ⇩ BL
Prisión - ⇩ ⇩ ➔ HK
Púas - ⇧ ⇩ ⬅ + HP

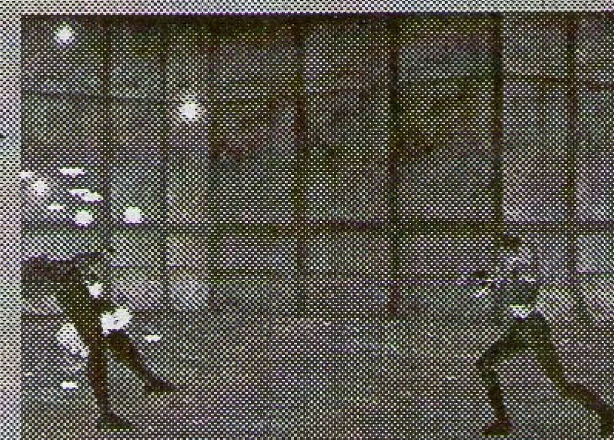


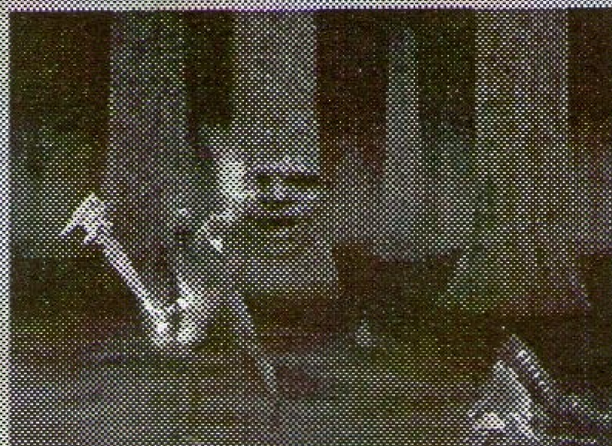




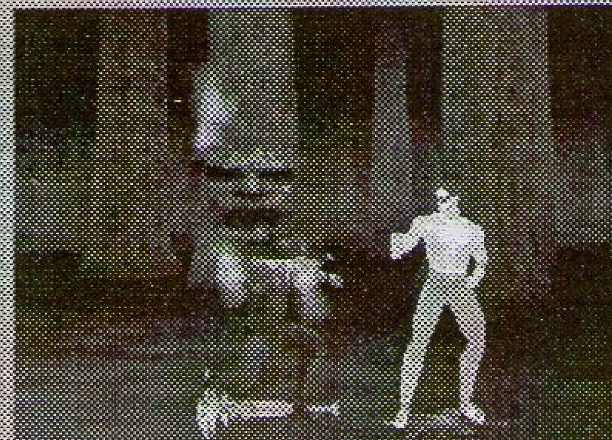


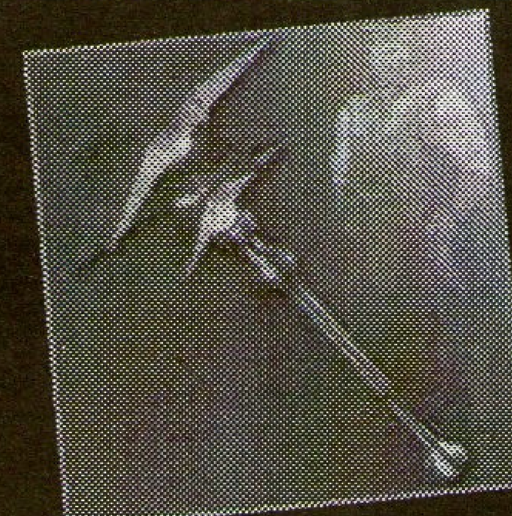
Sonya
Beso mortal (barrida) - (BL) ⇩ ⇩ ⇩ ⇧ + RN
Arrancada de pierna - ⇧ ⇩ ⇩ ⇧HK
Prisión - ⇩ ⇩ ⬅ ⬅ HK
Púas - ➔ ⇩ ➔ + HP

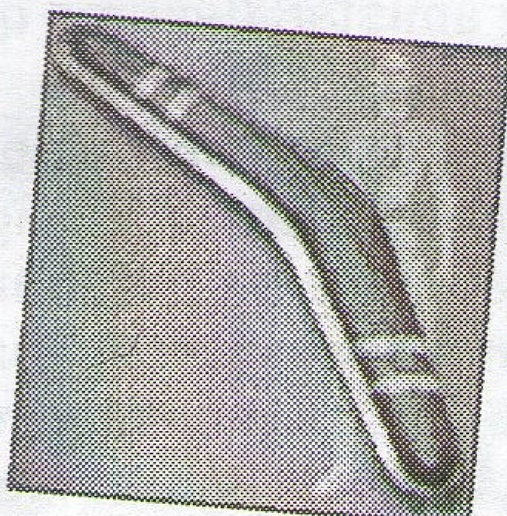


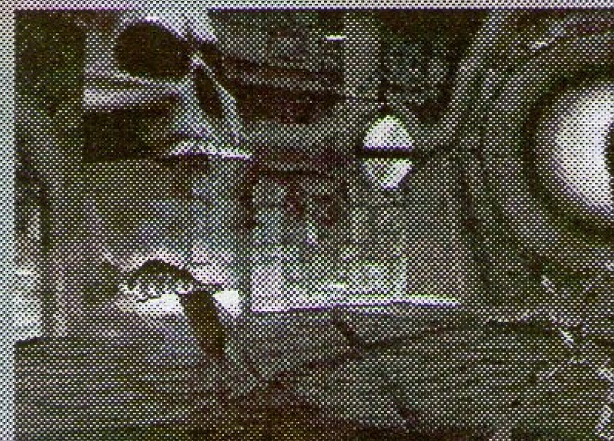


Sub-Zero
Saca cabezas(cerca) - ➔ ⬅ ➔ ⇩ + HP + BL + RN
Super congelación(barrida) - ⬅ ⇩ ⬅ + HP
Prisión - ⇩ ⇧ ⇧ ⇧ HK
Púas - ⇩ ⇩ ⇩ LK

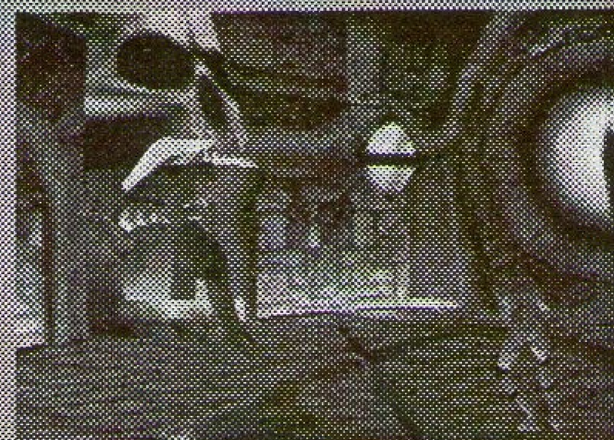


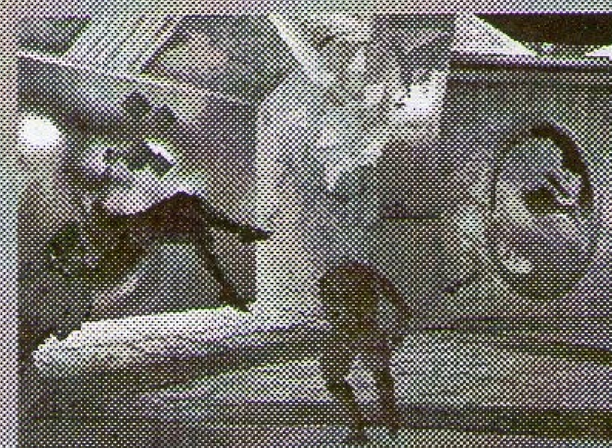






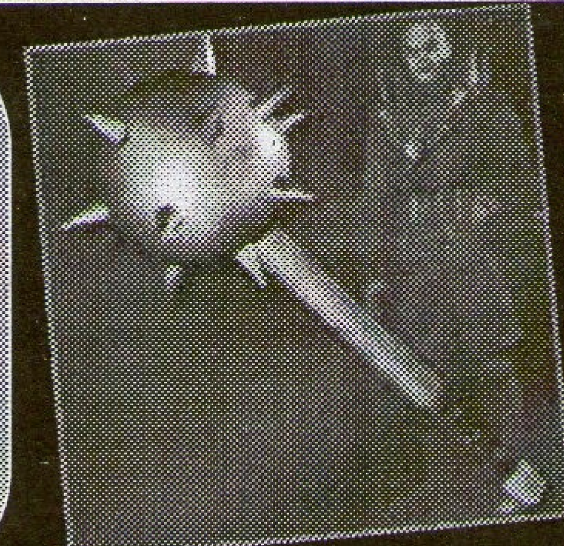
Tanya
Beso de muerte (cerca) - ⇩ ⇩ ⇧ ⇩ + HP + BL
Rompe cuello (cerca) - ⇩ ➔ ⇩ ➔ HK
Prisión - ⬅ ➔ ⇩ + HP
Púas - ➔ ➔ ➔ + LP





Quan Chi
Mordida de miembros (cerca) - (LK) 5 segundos ➔ ⇩ ➔ soltar
Impersonación (barrida) - ⇧ ⇧ ⇩ ⇩ + LP
Prisión - ➔ ➔ ⇩ + HP
Púas - ➔ ➔ ⬅ + LK



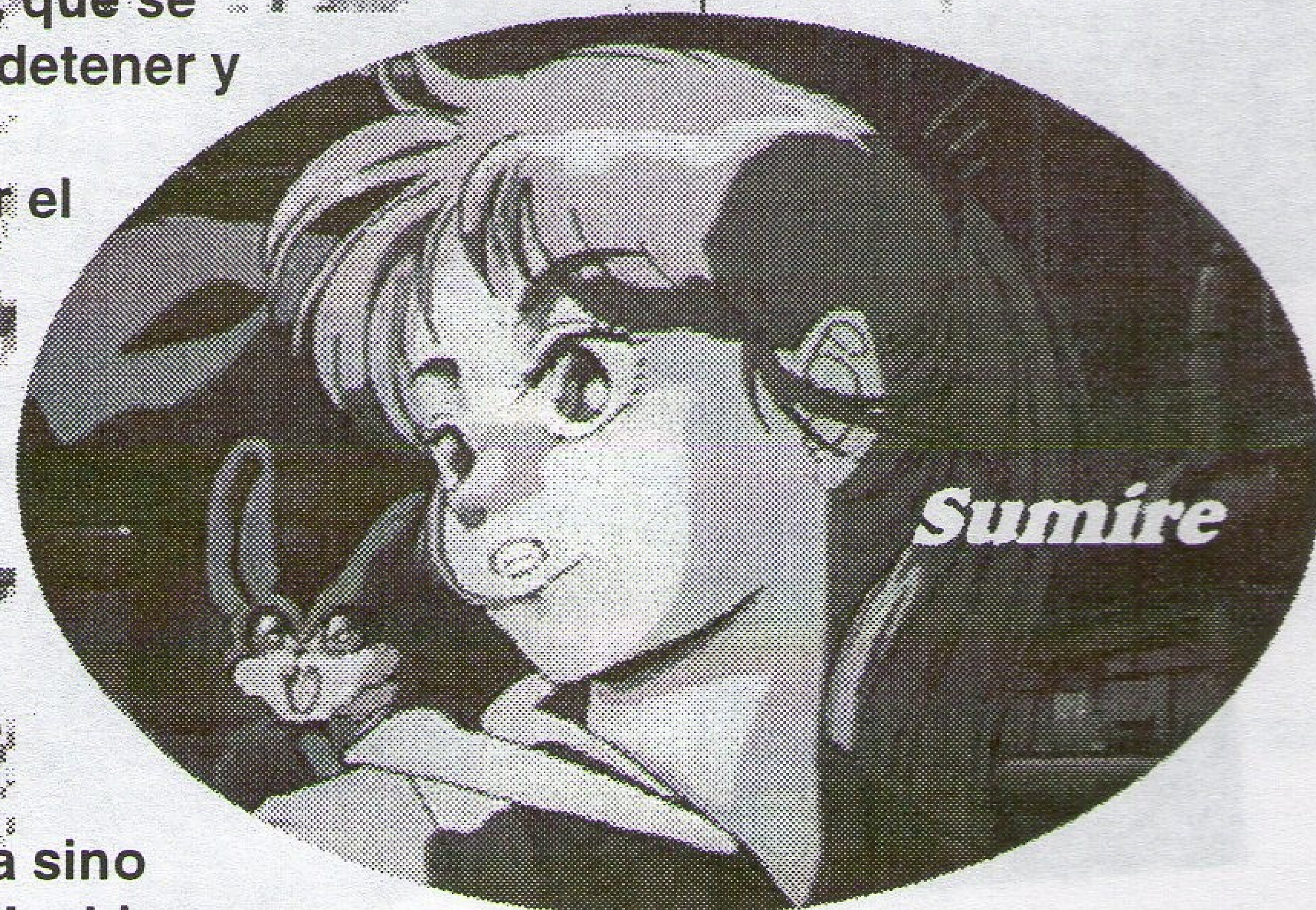


BAOH

La magnitud del poder y ambición sin límites

En números anteriores nos hemos referido a una serie de personajes crueles y siniestros que pertenecen a esta galería de seres violentos. A continuación, el siguiente monstruo que presentamos supera a varios de ellos...

En algún lugar del planeta Tierra, un sindicato criminal engendra un nuevo ser, el cual será capáz de cambiar toda la existencia humana y su evolución. Una criatura sobrenatural, que se encuentra entre nosotros, es una poderosa arma biológica difícil de detener y que vive dentro de un hombre, resistiéndose a morir.



Sumire

Doress es una poderosa organización secreta que quiere dominar el mundo, para lo cual contrata a un grupo de expertos científicos, a cargo del doctor Kasuminome, para desarrollar el arma perfecta mediante experimentos aterradores, creando un parásito de la ingeniería genética codificado como BAOH, el cual infectando en organismos vivientes, los controla, transformando la estructura de sus cuerpos, convirtiéndolos en seres casi indestructibles para enfrentarse ante cualquier tipo de amenaza.

Para lograr este objetivo se necesita una víctima o un conejillo de indias. El desafortunado es Ikuroo Hashizawa, un adolescente de 17 años que, en un accidente automovilístico, no sólo perdió la memoria sino también a sus padres. Sin entender lo que sucede a su alrededor, a Hashizawa se le practica una operación quirúrgica, implantando en su cerebro a BAOH y solamente queda esperar los primeros resultados.

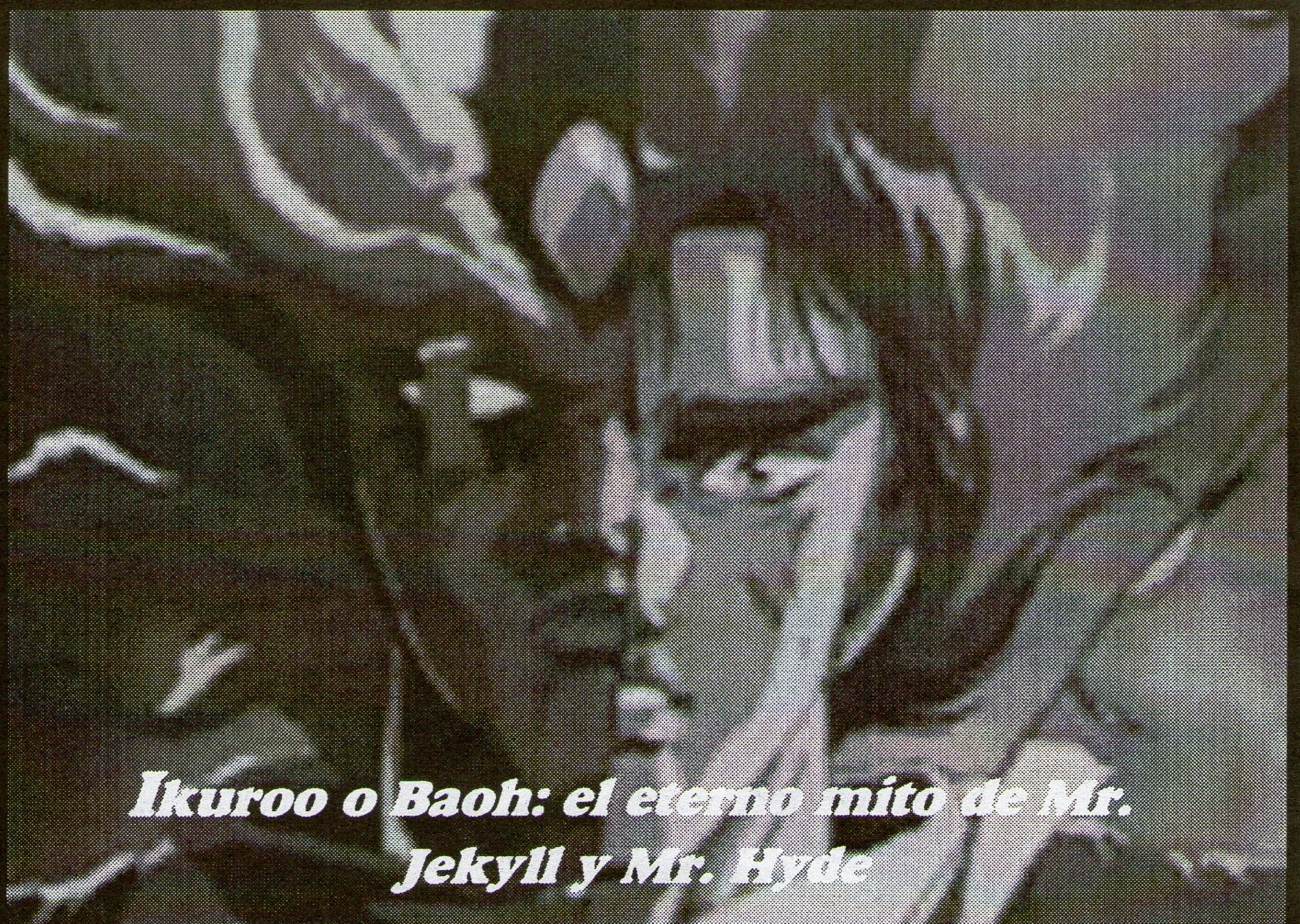
El experimento se traslada a la base principal en el tren-laboratorio móvil. Paralelamente, Sumire, una niña huérfana de nueve años con poderes psíquicos (aplica la precognición, habilidad de percibir sucesos o hechos del futuro), intenta escapar de su cautiverio y de su triste destino: ser usada para actividades militares. En su persecución, la pequeña se enfrenta a un mini ejército de Doress, quien está a punto de capturarla, pero alguien interrumpe... Ha nacido BAOH, éste destruirá , eliminará y matará a todo aquel que se interponga en su camino y le quiera hacer daño.



Dordo

Así, BAOH-Ikuroo y Sumire huyen, convirtiéndose en fugitivos. Entonces, Doress efectúa operativos para destruir al portador de BAOH mediante toda clase de métodos posibles para capturarlos. La única manera es destrozar el cerebro del joven y quemar el parásito (llámese BAOH). En una emboscada, Sumiere es capturada y llevada al cuartel general de Doress; Ikuroo irá a rescatarla, pero previamente encarando a diversos adversarios como: el coronel Dordo, Walken, el indio psíquico más poderoso del mundo. Salvar a la niña no será nada fácil, tanto BAOH como Walken son luchadores con una técnica impresionante. Ninguno de los dos cederá. Por otro lado, el doctor Kasuminome, creador de BAOH, decide hacer explotar el laboratorio y la pelea continúa trasladándose al subsuelo. ¡La bomba estalla! ...

BAOH, el visitante, es un filme sumamente violento, con escenas de acción, intriga, muertes, elementos de ciencia ficción y amistad (lástima que no incluye sexo). Algunas imágenes por su contenido pueden considerarse desagradables (abstenerse personas sumamentes sensibles). Sin embargo su argumento aunque sencillo, es sobreentendido, muchas de sus escenas son innecesarias (demasiadas cantidades de sangre). No obstante, en esta película se encuentran una serie de personajes sin escrúpulos, peores que el mismo protago-



Ikuroo o Baoh: el eterno mito de Mr. Jekyll y Mr. Hyde

nista.
BAOH posee una variedad de escenas violentas impactantes, describirlas sería fastidioso para el lector que no ha tenido la oportunidad de ver el filme. Es preferible que el espectador sea testigo de cada acción y saque sus propias conclusiones. Sin embargo, haremos una pequeña referencia de algunas escenas por su calidad artística y excelente animación: la salida de Ikuroo a la superficie después de permanecer dentro de un tanque de agua (notar el detalle de la cámara que capta en forma minuciosa cada parte del cuerpo humano); el presagio de advertencia de Sumire mientras descansa y dibuja un animalito; las imágenes paralelas de la transformación de BAOH-animal y BAOH-humano que aparentemente estaban muertos y su destino final; el enfrentamiento desmedido entre BAOH y los soldados del coronel Dordo, el final de este último y el mencionado encuentro de poderes entre los dos colosos (Walken y BAOH) en el laboratorio y en la caverna; etcétera, etcétera, etcétera...



Toda película de anime tiene su parte aburrida o ilógica (hay que reconocerlo) y BAOH no es la excepción del caso, puesto que se encuentran ciertas acciones incoherentes por algunos de sus personajes y en vez de ser más realistas, llegan a la exageración o a lo teatral. Por ejemplo, el agente número 22, uno de los hombres ineficaces de Dordo porque tuvo dos oportunidades de cumplir su misión y no lo hizo. Ni qué mencionar al coronel, lo único interesante es saber quién o qué es en realidad; la herida de Walken por más psíquico que sea, la sangre no es tan abundante como un río; y finalmente el larguísimo monólogo del doctor Kasuminome hacia su obra antes de concluir la historia.

Ser BAOH o no ser BAOH, he aquí el dilema de varios involucrados, por cierto. Lo que se puede asegurar es que Ikuroo sabe emplear con gran magnitud su nuevo talento. A diferencia de otras producciones dentro de la categoría violencia en el anime, es que se da dentro de la perspectiva humana en toda su amplitud y se puede apreciar el lado oscuro del ser humano (las ambiciones, el poder sin escrúpulos, el sadismo, la venganza y otros). No obstante, la presencia del bien contrasta y busca reivindicar, demostrando que no todo está perdido.

Ficha Técnica
Nombre Original: BAOH The Visitor
Año: 1989
Trabajo original: Hirohiko Araki
Director· Hiroyuki Yokoyama
Diseño de personajes: Takahisha Abe, Masamichi Fujiwara
Guión: Kenji Terada
Productor: Reiko Fukakusa
Productores ejecutivos: Kazuo Nakano, Haruo Sai
Director de Arte: Michibaru Miyamae

Personajes	Voces
Ikuroo / BAOH	Hiroyuki Hori
Sumire	Noriko Hidaka
Kasuminome	Ichiroo Nagai
Dordo	Shuuighi Ikeda
Walken	Yuusaku Yara

Habilidades y destrezas

Tras permanecer el párasito BAOH dentro de Ikuroo Hashizawa, éste sufre anomalías en su piel para convertirse en un poderoso monstruo, capaz de destuir todo lo que toca utilizando sus nuevas facultades:

Baoh Liskni Harden Saber Phenomenon (El sable endurecedor): desde la parte trasera de su antebrazo se desprende un sable o machete, con el cual hace cortes en la cara, cabeza o cuello (tajadas). Esta técnica es empleada durante la lucha dentro del edificio abandonado.

Baoh Shooting Bee´s Stinger Phenomenon (La munición de aguijones de abejas): de su cabellera surgen una especie de aguijones que dispara rápidamente hacia su víctima, matándola (en el caso del coronel Dordo, le destruye parte de su rostro).

Baoh Break Dark Thunder Phenomenon (El oscuro estruendo quebrador): permite generar electricidad incrementando su poder y capacidad de lucha. Lo suficiente para utilizar un cañón láser.

Claudia Sovero







GON
EL ULTIMO DINOSAURIO

De la extinta era de los dinosaurios, donde los animales más fuertes luchaban por su supervivencia llega Gon, el último dinosaurio sobreviviente del mundo, que habita dentro de un paisaje moderno y contemporáneo.



¿Quién es Gon?

Es un pequeño tiranosaurio que se dedica a recorrer todo el mundo viviendo las más fantásticas hasta arriesgadas aventuras, enfrentándose a todo tipo de bestias sin importarle su tamaño. En cada uno de sus viajes, Gon hace amistad con ciertos animales más indefensos (por ejemplo, los pingüinos de la Antártica) defendiéndolos de los depredadores más poderosos.

Gon, el manga

Gon es uno de los mangas japoneses, en la categoría de animales, más populares introducido a occidente, creado por el genial Masashi Tanaka, quien trabaja independientemente, sin la presencia de ayudantes, para presentar una obra con mensaje de contenido humano e incluso ecologista.

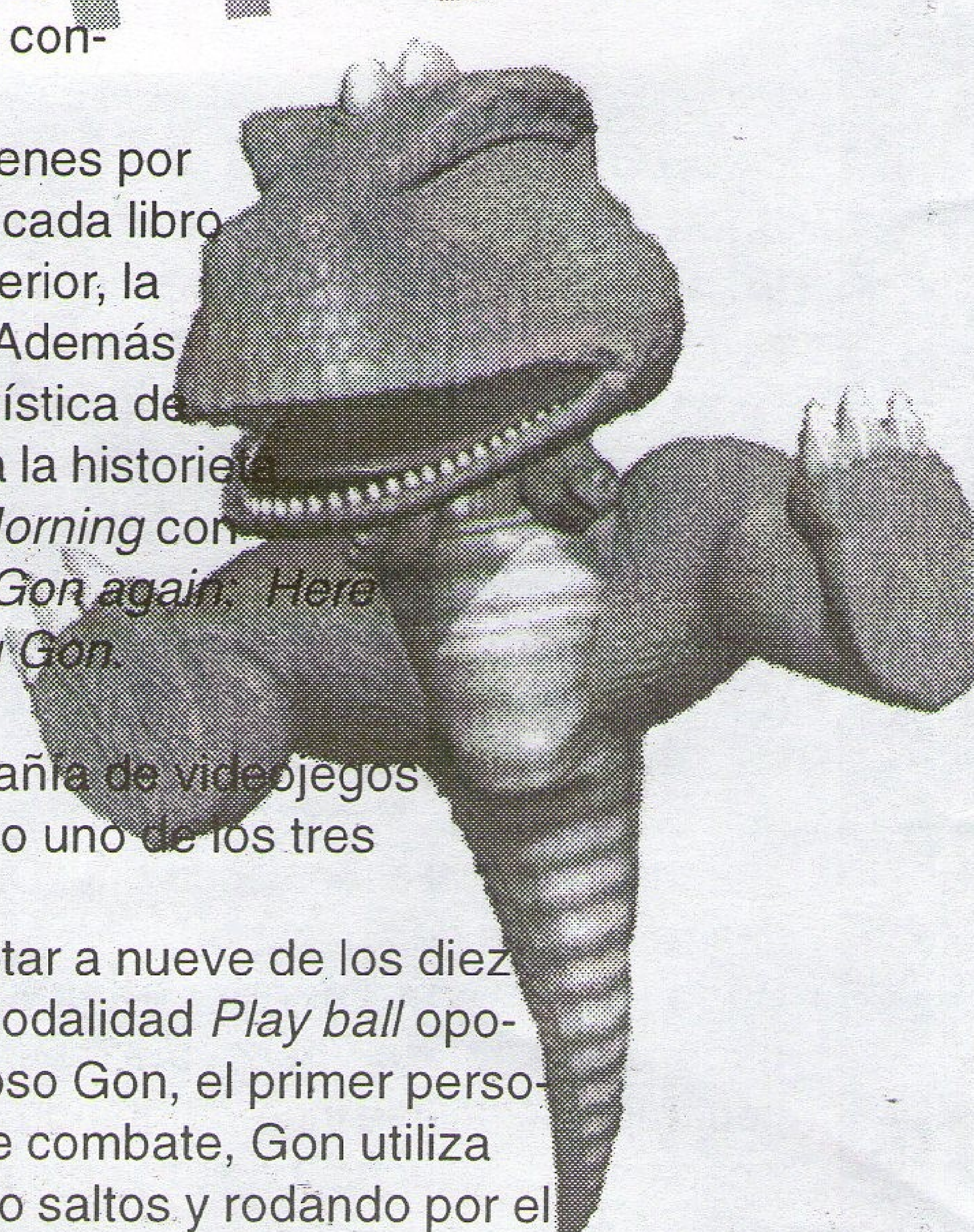
Desde la publicación del manga en 1991 Tanaka cumple el sueño de todo dibujante: lograr su consolidación después de trabajar en la editorial Kodansha.





El talento artístico de Tanaka es admirable debido a la dedicación y a la paciencia en que se esmera de forma íntegra para presentar con exactitud la vida salvaje a través de un saurio y sus amigos los animales que retratan en su comportamiento las expresiones humanas. Es por ello que, su trabajo en pluma cuidadosamente ilustrado es limpio, claro, arduo por su detalle en los gráficos, los escenarios y fondos con delicadas líneas, sus grandes viñetas sin diálogos, sin texto alguno ni globos que permiten la compresión rápida debido a su mensaje visual para mostrar las alegrías, las penas o la violencia de su protagonista, plasmado en forma humorística por medio de un dinosaurio de cabeza enorme, poderosos colmillos y grandes patas que le da al diseño una combinación, aunque imperfecta, muy interesante añadida con la valentía, la simpatía, el carisma y por qué no la voracidad de Gon, lo convierte en un tiranosaurio de gran corazón.





La miniserie de Gon está publicada en cuatro volúmenes por la *Paradox Pres,* editorial subsidiaria de la *DC Comic*, cada libro incluye tres historias cada una de éstas mejor a la anterior, la obra es dibujada en blanco y negro de 112 páginas. Además, al final del libro, Tanaka nos presenta una galería artística de animales, estos retratos le dan mayor compresión a la historieta. Entretanto, en Japón es publicada por la revista *Morning* con nuevos episodios. Aquí, la lista de la serie: *Gon; Gon again; Here Today; Gon Tomorrow* y finalmente *Going, going Gon.*

¡Gon en Tekken 3!

Debido a su popularidad en el manga, la compañía de videojegos *Namco* decide incluir a Gon en *Tekken 3* como uno de los tres luchadores escondidos.

Para encontrar al dinosaurio, debes derrotar a nueve de los diez personajes originales. Luego, empleas la modalidad *Play ball* oponerte a la computadora para tener al gracioso Gon, el primer personaje secreto del juego. En la modalidad de combate, Gon utiliza pequeños movimientos con su cola dando saltos y rodando por el suelo.

Ya el cine nos presentó las películas de *Godzilla* y *Jurassic Park,* pero el rey de los saurios en los mangas es Gon.

DATOS PERSONALES

Nombre: Gon
Nacionalidad: Japonesa
Edad: Desconocida
Peso: No mucho
Tipo de sangre: No se haría una prueba de sangre
Pasatiempo: Jugar en Tekken 3
Gustos: Libros de cómic, comer pescado
Disgustos: Los depredadores

Claudia Sovero

X

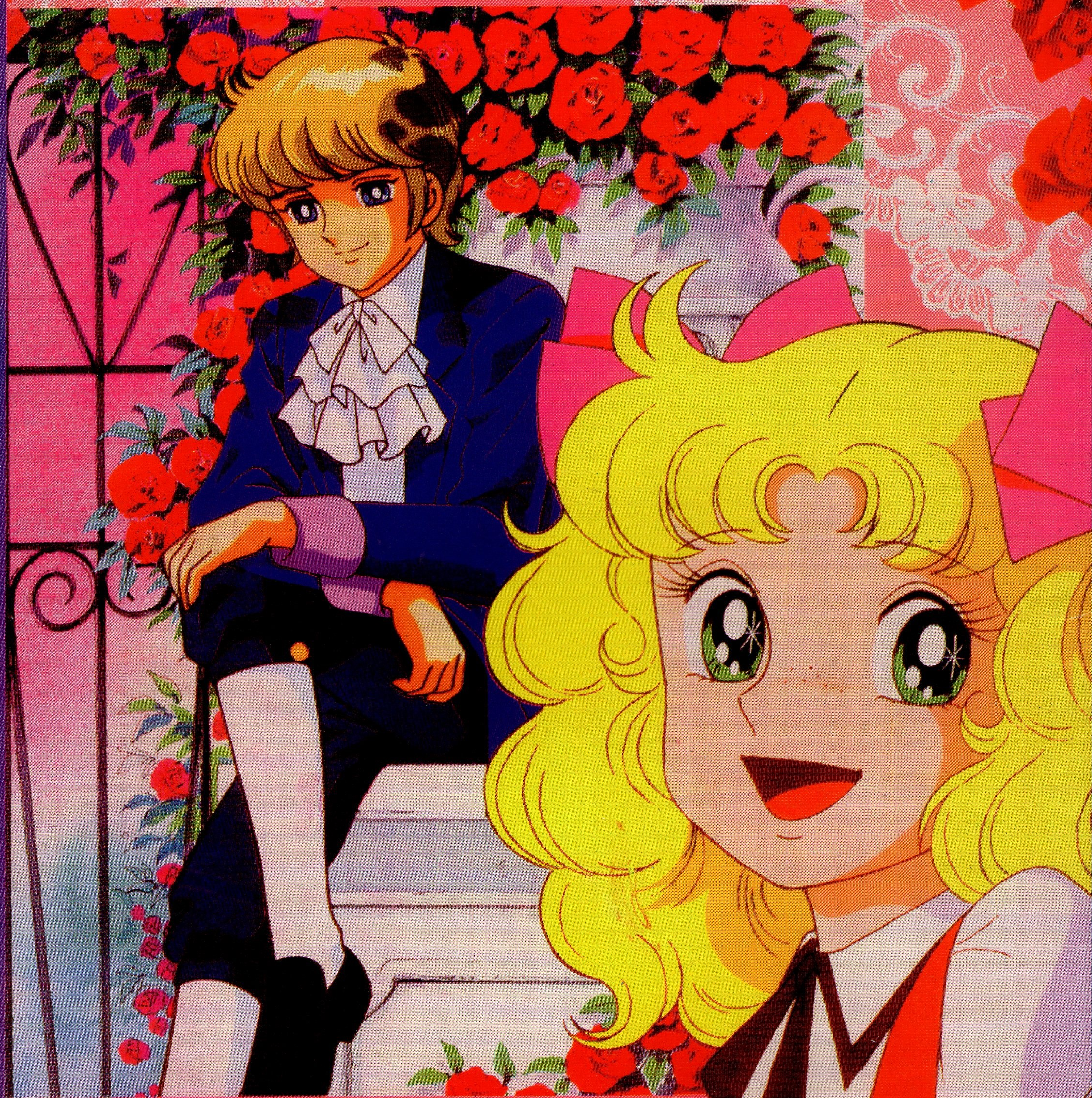
THEIR DESTINY WAS FOREORDAINED, 1999.

No te pierdas SUGOI TE VE. Todos los viernes a las 18:30 por canal 33
Los domingos de 17:00 a 18:00 sintoniza 1200 am y escucha radio Manga Express.
Una nueva aventura en tu dial.



 illustrated by NOBUTERU YUKI

Nos vemos en el número cuatro
con más informaciones, más ilustraciones y Más.



〈劇場版〉

キャンディ・キャンディ